#3 JULIO DE 1994
COMIQUEANDO
AÑO 1 $ 4,50.-

COMIQUEANDO

MAS PAGINAS

TED KORD + YWING

CRG COMICS RELEASE GROUP

Reportaje a Robin Wood

INFORME ESPECIAL

X-MEN

PARA COLECCIONAR

y un comic de Cazador

ESPECIAL CRISIS ZERO HOUR

el club del comic se agranda

EN EL SALON DE LA JUSTICIA

Editorial de Andrés Accorsi

Andrés Accorsi, a la tierna edad de 26 años... Si, de chiquito también era gordo y cabezón!

Hola, cómo va! Como verán, en este número ya nos estamos dando un primer lujo, que es el de aumentar la cantidad de páginas. Esto se debe, más que nada, a la extensión de la mega-nota de Crisis/Hora Cero y al debut de nuestro correo de lectores que, gracias a ustedes, está muy pero muy nutrido de cartas y dibujos. Por otra parte, verán que número a número van apareciendo más páginas de publicidad y francamente, no queríamos que los avisos crecieran en detrimento del material periodístico. Así que, ya estamos en las 60 páginas y con ganas de seguir avanzando.

Un temita para charlar antes de meternos de lleno en la revista: Tal como lo suponía, a más de uno no le gustaron algunas de las cosas que dije en la editorial del nº1. A un editor (no lo voy a nombrar, dense cuenta solitos) le disgustó tanto, que retiró su aviso de la revista. Los pocos que se acercaron a expresarme su desacuerdo (muchísimas gracias a todos) me dejaron pensando que probablemente mis conceptos hayan sido mal interpretados. Cuando yo digo cosas como "el único material adulto que se puede realizar acá es el que viene por encargo de los italianos y todo lo demás muerde el polvo", no lo digo en son de joda ni de festejo. Esto no me causa ninguna gracia, de hecho, me molesta. Tampoco me causa una gran felicidad decir que "el mercado del comic europeo está marginando a sus propios autores, en algunos casos con justa razón, porque se nota un claro estancamiento creativo". Por el contrario, esto me deprime. Yo no disfruto de las cancelaciones de las revistas de antología, no gozo con los fracasos editoriales de nadie (bueno, el de Marvel UK no me desagradó tanto) ni celebro la baja en las ventas o en la calidad de ningún comic de ningún autor de ningún país y de ningún formato. Pero resulta que, más allá de que a mí me guste o no, esas cosas suceden y por eso las comento. Mi actitud no es para nada la de "Che, muchachos, abran una botella de champagne, que cerró la Co & Co!". En todo caso, es más bien "Che, qué cagada, cerró la Co & Co". Aunque la revista haya sido un desastre (que no es el caso de la Co & Co) era un lugar más donde los autores de comics (sin los cuales esta revista no existiría) podían ir a publicar lo suyo. Claramente, no hay nada que festejar.

Lo que sí es motivo de festejo, es la muy buena repercusión que está teniendo Comiqueando. Las primeras cifras de venta parecen indicar que vamos bien encaminados y los comentarios que estamos recibiendo (en las cartas que nos llegan, en las comiquerías, en el Parque Rivadavia, a través de amigos que nos llaman, etc.) son, por lo general, sumamente alentadores. Por eso, quiero agradecer en nombre de todo el staff a los medios que nos ayudan a difundir la revista, a los comerciantes que la venden y la recomiendan, a los avisadores que van sumando su apoyo económico al proyecto y, por supuesto, a ustedes, los lectores que compran todos los meses su ejemplar de Comiqueando.

Otro agradecimiento muy especial es para esa verdadera legión de amigos dibujantes que se ofrecen a colaborar en la revista, ya sea ilustrando nuestras tapas o tomando la posta en El Comic de Nunca Acabar, una sección que viene levantando la temperatura mes a mes. A todos ellos les dedicamos este número como para reintegrarles (aunque sea en un grado mínimo) toda la buena onda que tienen con nosotros.

Gracias por estar ahí, espero que para cuando lean esto estemos festejando porque Argentina ganó el Mundial, y los espero el mes que viene... en el Salón de la Justicia.

COMIQUEANDO

STAFF

Director:
Andrés Accorsi
Jefe de Redacción:
Diego Accorsi
Coordinador Periodístico:
Rafael de la Iglesia
Coordinador Creativo:
Hernán Botticelli
Jefe de Arte yDiseño:
F. S.
Redactores:
Fernando García, Hernán Ostuni, Mister Master, Alejandro Tancredi, Dr. Mule y Dr. Sax.
Colaboró:
Diego Grillo Trubba
Robin:
Federico Gatti
Ilustración de Tapa:
Pablo Raimondi - Flash, Zero Hour & Crisis son (c) & TM DC Comics-
Ilustración de Contratapa:
The Legendary Mummy -Flash (c) & TM DC Comics-
Agradecimientos:
Tony Torres
Leo Scooby

SECCIONES

3 EN EL SALON DE LA JUSTICIA.
Editorial de Andrés Accorsi.

6 COMIC CLIPS.
Toda la actualidad comiquera del mundo todo.

10 PANTALLAZOS.
Seguimos a nuestros personajes favoritos que incursionan por otros medios.

11 CHARLAS EN EL PARQUE.
Otro debate dominguero, para ponerle calor al invierno.

33 CAZADOR.
Una nueva aventura inédita del héroe más pulenta.

37 LA PAGINA DEL AVECHUCHO.
Más consejos para enriquecerse juntando comics y disfrutar esquilmando giles.

38 CEBAMIENTO INFINITO.
Juegos de Rol, Fiyus, Muñecos y todo lo que apasiona a cualquier buen comiquero.

40 MESA REDONDA.
Otras nueve publicaciones bajo la lupa crítica de nuestro staff. La guía infalible para saber qué tiene chapa y qué no.

44 LA VERDULERIA.
Sigue el verdugueo cruel y despiadado que caracteriza a esta tristemente célebre sección.

45 EL COMIC DE NUNCA ACABAR.
Hoy: Carlos Nine.

51 *Todavía no tiene nombre, pero acá está... el Correo de Comiqueando!*

54 LOS RESCATADORES
Hoy rescatamos la clásica Hora Cero de H.G. Oesterheld.

56 ANARKOMIX.
Citas, datos, notas, la columna de Juan Zanotto y mil cosas más!

SUMARIO # 3

NOTAS

12 ESPECIAL CRISIS/HORA CERO!!
La nota más larga de nuestra historia! Absolutamente todo lo que necesitás saber para entender la continuidad del Universo DC y disfrutar a full el mega-crossover que se viene! Una masa informativa como sólo Comiqueando la podía producir!

29 Suplemento X-MEN.
Seguimos recorriendo la historia del super- grupo más exitoso de la historia de los comics.

46 REPORTAJE A ROBIN WOOD.
El creador de Nippur, Savarese, Gilgamesh, Dago y Pepe Sánchez entrevistado a fondo por Andrés Accorsi.

Comiqueando es una publicación mensual de Comiqueando Press. Envíos a: Av. Forest 536, piso 8, of.43. CP 1427, Buenos Aires, Argentina.

Todos los personajes, logotipos, fotos e ilustraciones que integran el presente número son Copyright de sus respectivos autores, agencias y/o syndicates. Todas las colaboraciones (notas, historietas, etc.) son Copyright de sus respectivos autores.

Registro Nacional de la Propiedad Intelectual: en trámite. Comiqueando es marca registrada (N°.de Titulo 1.317.726). JULIO de 1994

CRISIS, ZERO HOUR, y todas las imagenes que ilustran esas notas son TM & (c) DC Comics

COMIC CLIPS-

A TODA RECOLETA

Si se apuran y salen corriendo al Centro Cultural Recoleta (Junín 1930) podrán ver una muy buena muestra llamada "Lo Mejor de lo Peor", que consiste en historietas, tiras cómicas y chistes del genial Fernando Sendra, creador de Yo Matías, Prudencio y los chistes de los clasificados de Clarín. La muestra se presentó el 21 de Junio y está hasta el 10 de Julio, siempre en el Espacio Historieta. En esa misma sala, pero a partir del 12 de Julio, exponen nuestros amigos de El Lápiz Japonés, con una interesantísima colección de estilos, técnicas y temáticas con espíritu under y calidad ultra-profesional. Otro lujo para el ojo comiquero que nadie se puede perder. (A.T.)

VALIANT.

SE VENDIO

Después de muchos rumores acerca de sus problemas financieros, la editorial Valiant fue adquirida por Acclaim Entertainment, una mega-empresa de productos interactivos de entretenimientos (léase videojuegos hogareños y/o portátiles). Parece que la gente de Valiant está muy conforme con la transacción, ya que los planes de Acclaim incluyen una ofensiva multimediática que podría propulsar a los personajes de la editorial al cine y al dibujo animado. Con la inyección de fondos en casita, Valiant se largó con todo a promocionar los nuevos títulos que surgirán del crossover The Chaos Effect: Geomancer y Timewalker, mientras que Star Watchers (un título de reciente aparición) cambia su nombre por el de Psi-Lords, para evitar conflictos con Starwatcher Graphics, la empresa que preside Moebius en los EEUU. (A.T.)

MARVEL Y DISNEY, UN SOLO CORAZON

Walt Disney y Marvel Comics firmaron un contrato que autorizó a Marvel a producir, editar y distribuir nuevos comic-books basados en propiedades Disney. En mayo apareció The Lion King (one-shot adaptando el film), seguido por Beauty & The Beast y The Little Mermaid (ambas en julio), Aladdin (agosto) y DisneyAfternoon (septiembre, con historietas de Darkwing Duck, Tale Spin, Goof Troop, Rescue Rangers y Duck Tales). Quedan en carpeta para 1995 la adaptación de Snow White & The Seven Dwarfs y la serie Gargoyles, futuro cartoon gótico de aventuras para adultos. La intención de Marvel es explotar el suceso que vienen teniendo con los productos licenciados (Ren & Stimpy, Beavis & Butt-Head) y pasar a dominar el mercado infantil por completo. (F.G.)

Portada de la Geomancer nº1 presentando a un nuevo geomancer y a Geoff. Por Fontenot y Morales

COMIC CLIPS-

MUERTE Y RESURRECCION DE MAKOKI

Siguiendo los caminos inaugurados por Superman y El Loro Sebastián, Makoki, el clásico hispano creado por Felipe Borrallo e inmortalizado por la dupla Gallardo-Mediavilla, encontró a la voraz parca en La Muerte de Makoki, historieta serializada en Viñetas Nº 4/5 (abril y mayo de 1994), firmada por Gallardo. Pero, con la furia e indignación lógicas, Borrallo y Damián Carulla (propietarios de la marca Makoki y últimos cronistas del personaje en su homónima revista) produjeron En el Nombre del Padre - El Retorno con Rabia, historieta de siete páginas confeccionada especialmente para el Saló del Comic, en la cual Makoki vuelve a la carga exclusivamente para matar a Joan Navarro, Ramón de España y a Gallardo, algunos de los involucrados en La Muerte... Más allá de las consideraciones éticas y legales que contiene el caso, como lector de historietas me siento muy feliz por el retorno de Makoki, pero no dejo de lamentar el cierre de su revista, máximo exponente de un estilo gráfico-humorístico que queda vacío. Esas cosas de la vida ¿No? (F.G.)

MAKOKI (c) en problemas!

EL NIÑO EN SU TINTA

Como podrán ver, en este número no está El Niño Rodríguez ni su genial tira, Miki Morto. Resulta que el Niño recibió una jugosa oferta para terminar Pamela, un corto en dibujo animado que venía preparando desde hacía varios meses. La idea es que el corto se extienda a 15 minutos de duración y emitirlo durante el mes de Julio en el consagrado ciclo Caloi en su Tinta, en ATC. Obviamente, la realización de Pamela ha consumido hasta el último minuto del tiempo del Niño, que se vió obligado a suspender Miki Morto. Esperamos que vuelva en el próximo número y le deseamos suerte al Niño y Pamela en su debut televisivo. (A.A.)

BATIRADIO

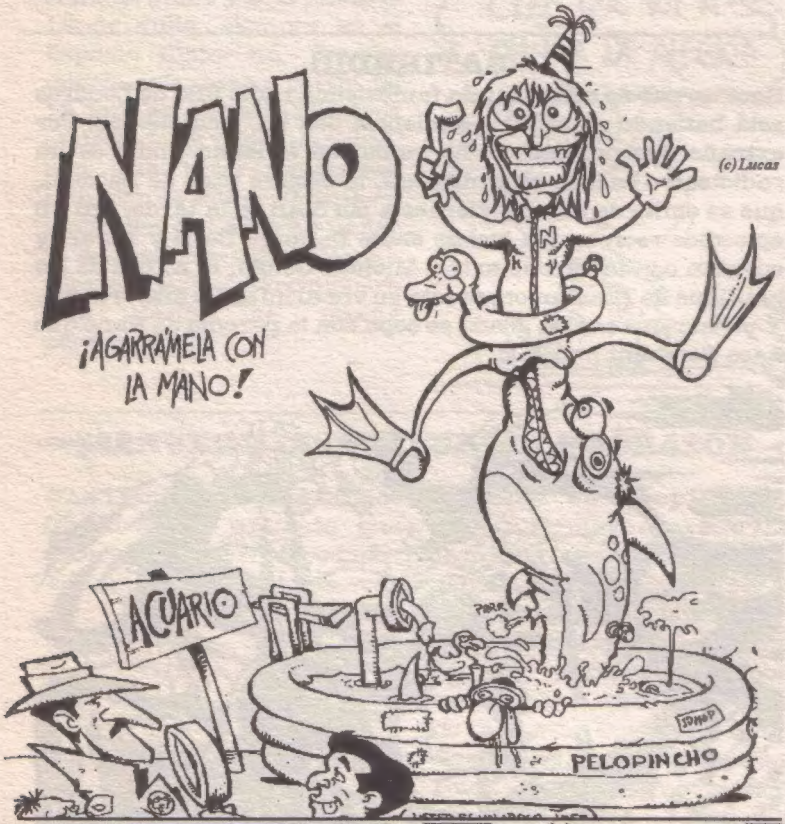
Hace un par de meses que la famosísima radio BBC de Londres está batiendo records de audiencia con un...radioteatro! Por extraño que parezca, el hit radial en el Reino Unido es un radioteatro basado en Knightfall, la célebre saga de Batman, que se emite de lunes a viernes a las 3:45 de la tarde. Los 65 episodios recrean las luchas entre Batman, Bane y Azrael y cuentan con un chiche extra: Michael Gough, el Alfred de los bat-films de Tim Burton, presta su voz al infalible mayordomo. Y pensar que acá, la gilada se copa con la parodia de Nano que hace Pergolini... (Mr.M.)

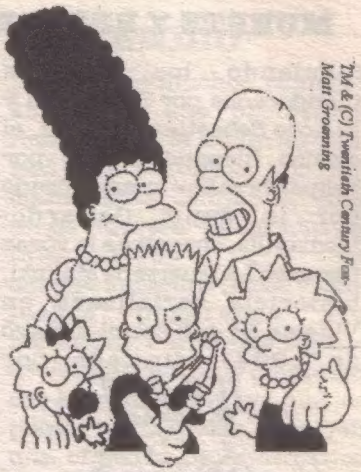
(c) DC Comics

COMIC CLIPS-

SE VIENE LA MUÑECA

La Editorial Dosel, que publica la revista El Egoista, está planeando para fines de Julio el lanzamiento de una nueva revista llamada Muñeca Brava. La propuesta consiste en presentar historietas (serias, en joda, etc.) mezcladas con notas de un humor ácido y delirante. Para producir la parte comiquera de la revista se reunió un equipo integrado por Lucas, Claudio Ramírez, Maurito Cascioli, Franco, Esteban Podetti, Marcelo Sosa, Dani The O, Nacho Noé (que publica una historieta a color con guión de Barreiro) y para las tapas, nada menos que Ariel Olivetti. Les deseamos que les vaya bárbaro, ya que casi todo el staff está compuesto por amigos de la casa. (Mr.M.)





DE BUJOS Y RECORDS

Tiemblan los dinosaurios y es irónico. Porque Jurassic Park, la mega-millonaria película de Spielberg podría perder, según datos estadísticos, el lugar de lujo de ser la película más vista de todos los tiempos. Y es irónico, porque lo hará a manos de otra película prehistórica, Los Picapiedras, que en su primera semana superó en un veinte por ciento lo recaudado por la odisea antidiluviana de Spielberg en ese mismo lapso. Casi se podría decir que Pedro y Pablo están festejando a lo grande. Pero no tanto. Resulta que Los Picapiedras fue, hasta hace poco, la serie de dibujos animados para prime-time (horario central) con la mayor cantidad de capítulos grabados (160). Pero para desgracia de Pedro y Pablo, la Fox TV acaba de firmar contrato con Matt Groening para producir 3 temporadas más de Los Simpsons, que con estos nuevos 72 episodios desplazarán del podio de honor a todo el pueblo de Rocadura. Parece que a Hanna-Barbera sólo le quedará la esperanza de mojarle la oreja a Spielberg, lo cual no es poco, por supuesto. (D.G.T.)

COMIC CLIPS-

PASEAMOS POR LOS SALONES

A esta altura del año, dos de los salones más importantes del comic han cerrado sus ediciones 1994, el francés Angouleme 21 y el español 12º Saló Internacional del Comic de Barcelona. Repasemos los premios:
Angouleme: Nikita Mandryka (Gran Premio); L'Histoire du Corbac aux Baskets, de Fred (Mejor Album Francés); Trazo de Tiza, de Miguelanxo Prado (Mejor Album Extranjero); Le Grand Karma, de Dodo y Ben Radis (Mejor Historia de Humor) y Jeux pour Mourir, de Jacques Tardi (Premio del Público) entre otros.
Saló de Barcelona: Francisco Ibáñez (Gran Premio); Trazo de Tiza, de Miguelanxo Prado (Mejor Album Español); Informe sobre Ciegos, de Alberto Breccia sobre Ernesto Sábato (Mejor Album Extranjero); Mauro Entrialgo (Autor Revelación) y Mondo Lirondo (Mejor Fanzine).
Títulos altamente recomendados de estas listas: Trazo de Tiza e Informe Sobre Ciegos, que ya se consiguen en las librerías especializadas del país. (F.G.)

(c) Miguelanxo Prado

PELIGRO NO, NENA SI

Desilusionado con las ventas de Danger Unlimited, John Byrne decidió no continuar esta serie más allá de la primera saga, a pesar de la excelente crítica que recibió su trabajo. A cambio (y siempre dentro del sello Legends de Dark Horse), está por lanzar "Babe", una mini-serie de tono más liviano, protagonizada por una minita que suele andar con poca o ninguna ropa. Para más adelante, planea un segundo título del universo de Next Men que, según dicen, funcionará como secuela de la ya mítica graphic novel 2112. Además, Byrne no escribirá los diálogos de las próximas mini-series de Hellboy, que quedarán íntegramente a cargo de Mike Mignola. (A.T.)

Tapa de Babe por Byrne

VOLVIERON

Parecían encerrados para siempre en el baúl de los gratos recuerdos y en algún rincón de baratos reprints, pero han vuelto. Y con nuevas historietas! Algunas de las más queridas creaciones animadas de Hanna & Barbera regresan a las páginas impresas para combatir con su humor inocentón y reiterativo a la jauría de traumados mutantes, al tropel de amargos vigilantes y a la estampida de sexys heroínas de mucho culo y poca cabeza. De la mano de Harvey Comics, Los Picapiedras (apoyados por el film), los Supersónicos, Scooby-Doo y los Autos Locos llegaron para quedarse. Y como si esto fuera poco, durante el resto del año se irán perfilando la Hormiga Atómica, Frankenstein Jr., HuckleberryHound, Magilla Gorilla, el Inspector Ardilla (cuya nueva serie animada tiene un diseño espectacular) y el Oso Yogi entre tantos otros entrañables amigos. Pero si de la emoción que tengo, se me pianta un lagrimón. (F.G.)

Pantallazos

Por Fernando García

VIDEO CINE

Ficha Técnica
Título: **Akira.**
Director/Creador: **Katsuhiro Otomo.**
Duración: 126 minutos.
Editora: Video Music.

"Sabiendo que debía inventar un final para el film, me pareció lógico reinventar la línea argumental. En todo caso, la original era demasiado larga y compleja para adaptarse a la duración de una película. (...)Probablemente, lo mejor sea ver la película como un resumen de la historia entera", declaró **Katsuhiro Otomo** sobre su obra magna en el campo de la animación, **Akira**.

Basada en el manga homónimo, la película propone una lectura diferente de la saga

utilizando los mismos personajes que la historieta y una línea argumental similar, al menos en los hechos pivotales, cambiando y suprimiendo elementos secundarios que entorpecerían el relato cinematográfico. Para los que leyeron el manga, la historia cambia considerablemente tras el despertar de **Akira**, encauzando la acción hacia un final impredecible, de un desarrollo visual altamente impactante.

La estética del film también es impresionante, con una amplia gama de colores rica en texturas sombrías, virtuoso manejo de la iluminación y una bellísima banda sonora (por Geinoh Yamashirogumi), que amalgama ritmos tribales, cantos étnicos y religiosos japoneses y africanos.

Orgiástica sinfonía de luz, formas, sonidos, movimiento, velocidad y color, **Akira** es un film que no debemos pasar de largo.

.Están terminados y esperando fecha de estreno los 13 capítulos del dibujo animado **Marvel Action Hour**, compuesto por dos segmentos de 30 minutos dedicados a los **Fantastic Four** y a **Iron Man** respectivamente. Los **4 Fantásticos** son los originales y las historias siguen de cerca la etapa clásica de **Lee** y **Kirby**, incluyendo las recordadas sagas de **Silver Surfer/Galactus, The Watcher, los Skrulls, Dr.Doom** y **Rama-Tut** entre otras. En cambio, **Iron Man** mezcla conceptos del comic del **Hombre de Hierro** y **Force Works** (ex **Avengers West Coast**), incorporando a los personajes de **War Machine, Spider-Woman, Scarlet Witch, USAgent, Hawkeye y Century**. Este grupo deberá enfrentar distintas amenazas comunes al pasado del vengador dorado como El **Mandarín, Modok, Titanium Man** y, aunque no lo crean, el inimitable **Fing Fang Foom**. La animación promete ser tan espectacular como en **Batman, X-Men** y el próximo **Spider-Man**, lo cual no es moco de pavo.

En el más cerrado de los silencios, está a punto de comenzar el rodaje de **Batman 3**, protagonizada por **Michael Keaton** como el encapuchado y el recurrente reparto secundario de los dos films anteriores. En esta entrega, los villanos que aterrorizan Gotham también son dos: **The Riddler** (Robin Williams) y **Two-Face** (Tommy Lee Jones, en reemplazo de Billy Dee Williams, que había personificado a **Harvey Dent** en **Batman**). De todas maneras, lo más importante será la aparición definitiva de **Robin** (al igual que en los dibujos animados, Dick Grayson con el look de Tim Drake). Produce **Tim Burton** para la Warner y dirige **Joel Schumacher** en base al guión escrito por Lee y Janet Batchler.

WildC.A.T.S., la creación de **Jim Lee**, es el primer producto Image en ganar las pantallas de TV. A partir de septiembre, el supergrupo cobrará movimiento de la mano de los estudios Nelvana, siguiendo muy de cerca el desarrollo del comic, ya que **Jim Lee** ha realizado una copiosa y extensa "biblia" de personajes, ambientes y maquinarias. Los guiones centran su accionar en la eterna batalla entre **WildC.A.T.S.** y los malvados extraterrestres Daemonites. Para los televidentes norteamericanos, la irrupción de **WildC.A.T.S.** en la TV es una formal declaración de guerra entre **Image** y **Marvel**, ya que la propiedad de **Jim Lee** competirá, en día y horario, con el cartoon más exitoso del momento: **X-Men**.

El mes que viene, más información.

(c)& TM Jim Lee

CHARLAS EN EL PARQUE

Por Rafael de la Iglesia y la colaboración del Dr.Müle

Domingo a la mañana. El día está feo como dibujo de Don Heck. En la mesita que generalmente llama nuestra atención, vemos a sólo dos personas charlando. El que está hablando gesticula emocionado. Fernando.

-Che, ¿y se murió?- retumba por todo el Parque una especie de trueno propulsado por el que escucha sentado. Roberto.

-No, boló, se paró y siguió peleando. Entónces yo me calenté y pelé mi espada re-grossa y lo cagué a palos. No sabés, boló, en eso viene un monstruo horrible muy pulenta y atacó a Pillorón.- Con cara de no entender nada, Toni se acerca a la mesa; estudia a Fernando y cada una de sus palabras con un descomunal asombro.*-Entonces el guacho usó un hechizo y se hizo invisible, entonces el bicho se me vino encima a mí. Lo ensarté con la espada, pero me morfó el brazo...*

-Pará, pará- lo interrumpe Toni.*- ¿Le estás contando una pesadilla o te desayunaste con grapa caliente?*

Ellos se miran y estallan en carcajadas. Ahí le explicaron que Fernando había jugado a un Juego de Rol el sábado a la tarde y estaba contando la aventura.

-Nunca lo entenderé- se encapricha Toni*- Esas cosas no me gustan. ¿Por qué no hacemos un tute?*

-¿Trajiste naipes?

-No, boló, ¿vos no tenés?

-No, esperemos a la Papa... Marcelo seguro trae... -y se callan. De pronto algo llama la atención de Fernando*- Che! Miren! Es el Pendex!*

-¿Cómo saben que es él? Yo veo una pila de revistas con patas.

-Es él -afirma Toni.*- José lo contrató de esclavo para que lo ayude en el puesto. Embolsa revistas, compra las bebidas...le paga dos mangos...*

-En la Comiqueando deberían hacer el Top Ten del Avechucho. José encabezaría la lista- dice Fernando entre risas.

-Y ahí viene otro gran candidato- dice Roberto señalando a Marcelo que viene por entre los puestos tratando de encontrar una revista con el precio equivocado para hacer negocio.

-Llamalo, Rober -dice Fernando*- que el gil no nos ve.*

-MARCELOOO !!- Todos los Marcelos desde Rivadavia y Acoyte hasta Liniers se dieron vuelta. Nuestro reivindicador de bóñiga también. Saludó y se sentó a la mesa.

-Bueno, den cartas, ¿qué esperan?

- Un mazo.

- ¿Cómo? ¿Nadie trajo cartas? -terror en su rostro. Como un drogadicto con dos semanas de abstinencia. Sin naipes! Cuando al rato llegó Pillorón sin cartas, la desesperación empezó a notarse en la mirada de los muchachos. Toni recogía hojitas del piso y las barajaba. Marcelo jugaba un solitario con las figuritas del Mundial que le afanara al sobrino. Todas las esperanzas estaban puestas en que la Papa trajera su mazo. Fernando, Pillorón y Roberto siguieron hablando de dragones, guerreros y puntos de daños. En eso llega la Papa.

-Salú, la gilada. ¿qué pasa?- la tensión podía cortarse con una garra de adamiantum. Toni lo señala y lo increpa de una: *-Trajiste naipes.*

-No, ¿por qué? -gritos, desesperación, puteadas, uno se agarró de los pelos y Toni tiró a la mierda las hojitas tan bien mezcladas.

-Tanto drama por eso- empezó la Papa.*- Vamos a comprar. Cualquier kiosco tiene un mazo de españolas.*

- 'Tas loco -sale al cruce Fernando.*- Domingo al mediodía no abre ni la boca del subte.*

-Entonces agarremos un papel, cortémoslo en cuadraditos, le ponemos los valores...

-Naah!... -Marcelo interrumpió la nueva propuesta de la Papa*- yo no voy a apostar por papelitos, que vaya uno a saber de dónde los sacamos.*

-Encima este viento... -señala amargamente Pillorón.

Silencio. Caras largas. Triste como el final de Infinity. Se miran y miran la mesa, imaginando los bastos y las copas cayendo, los oros, las espadas, las cuarenta y un renganche... En eso pasa el Pendex y saluda. El único que le contesta es la Papa.

-¿Quién ganó?- pregunta el granuliento adolescente inocentemente. Más de uno se lo come con la mirada y algún otro casi se le tira encima para fajarlo. *-No jugamos-* dice Pillorón.*- No trajimos naipes.*

-Che, ¿no te vas a buscar un kiosco abierto? -salta Toni.

-¿Para qué? -contesta el Pendex ante el asombro furioso de los Grandes.*- Yo siempre traigo los míos.* -Y para sorpresa de los seis comiqueros, el escuálido borrego saca de su bolsillo trasero un flamante mazo de cartas. Los ojos de Marcelo parecían el dos de oro. Fernando se agazapó sobre la mesa, como atraído por un hechizo.

- ¿Están todas?- pregunta la Papa estirando la mano hacia las cartas.

-Si, está nuevo- aclara el Pendex*- Se los presto* -dice, como si tuviera otra posibilidad.*- Yo no puedo jugar; José me mata. ¿Después me los traés, Papa?*

-SI!- exclama a la vez que un manotón de su torpe zarpa le arrebata el mazo. Y como piezas de dominó, los muchachos fueron acomodándose en torno a la mesa, donde el papelito para anotar los puntos hacía horas los esperaba, casi cubierto por garabatos perpetrados durante la vigilia.

-Eh! Saquen los dos que jugamos de a seis! -gritó Roberto mientras mezclaba como loco.

-Cartas, cartas, dá cartas - se exaspera la Papa, picado por el Gusanito del Juego.

Como ví que estaban muy metidos, supuse que no hablarían de comics hasta el segundo o tercer partido. Viendo esas caras de felicidad semi-ocultas tras los naipes, me alejé de la mesa hacia el puesto de José. El Pendex leía una Crisis versión brasilera sentado en un escaloncito. Me senté a su lado y nos pusimos a charlar de comics...

CRISIS:
EL FIN DE LAS TIERRAS INFINITAS

por Diego Accorsi y Rafael de la Iglesia

Las Infinitas Tierras, separadas por barreras dimensionales vibratorias, van siendo destruidas en un acto inteligente y audaz.
Abajo, el Monitor, la única esperanza del Multiverso, destinado a fracasar.

LA RAIZ OCULTA DE CRISIS

Para empezar esta mega-nota vamos a situarnos en el principio mismo de la Crisis, que, vaya coincidencia, es en el origen mismo del Universo DC. Pero no en el Principio de los Tiempos, o en la creación literaria de los mundos, sino en el primer momento en que podemos considerar un universo al material publicado por DC (National por aquel entónces), que, debería ser la primera aparición del primer super-héroe de la Historia: Superman. Pero... la Action Comics 1 con el debut del kryptoniano es en 1938, y en Crisis (1985) se celebran los cincuenta años de la DC. ¿Cómo? Fácil. El primer personaje del Universo DC no es Superman, sino otra creación anterior de Siegel y Shuster, el misterioso Dr. Occult (en la revista New Fun Comics nº6 de Octubre del 35). ¿Pero por qué la Crisis empezó con él? Porque Crisis es la reestructuración de todo el Universo DC que desde el día Uno se fué desbocando hacia el caos.

PARCHES CONTINUADOS

El Universo DC fué durante sus primeros cincuenta años topándose con problemas, y casi siempre la solución resultó un parche, una explicación convincente que sin resolver el problema, lo tapaba y seguía. Pero por supuesto, los parches no aguantan
por siempre y en algún momento todo debe estallar. El cambio hacia la madurez que exigían los comics en los ochenta hizo que la DC se entrara a replantear su emparchado Universo y se preocupara por preparar un camino coherente y sin pozos o agujeros disimulados. Quizás para entender esto mejor conviene ver algunos de estos casos, lo que nos lleva a una recorrida por esos cincuenta años de comics.

Durante la Segunda Guerra Mundial se vivió la llamada Edad de
Oro de los comics (Golden Age), y la National Periodical Publications encabezó la gloria con Superman, Batman, Wonder Woman, Flash y la Sociedad de la Justicia entre cientos de personajes. A mediados de los cincuenta sólo quedaban en pié los tres primeros; el resto había pasado al olvido. Hasta acá vamos bien. Desde el fin de esa década, la DC Comics, por medio de la revista Showcase, empieza una serie de relanzamientos de personajes, con la particularidad de tener los viejos nombres (y poderes, en algunos casos) pero ser héroes completamente diferentes. Flash, Atom, Linterna Verde y hasta la Liga de la Justicia vuelve a la carga con Superman, Batman y otros. El éxito fue sorprendente y generó otra era de gloria para el comic (generó a una competencia Maravillosa), en lo que se llamó Edad de Plata (Silver Age). Pero la gente aún recordaba a sus viejos héroes de la Guerra y querían saber qué era de ellos y qué relación tenían con esta nueva generación que usaba los mismos nombres. La respuesta-parche que en ese momento resultó muy útil e inteligente la dió Gardner Fox en la revista The Flash 123 de septiembre del 61. En esa historia clásica (dibujada por Carmine Infantino) "The Flash of Two Worlds" descubrimos que los héroes de la Golden Age son personajes de historietas para los nuevos super-seres, pero que a la vez existen en una tierra paralela a la nuestra. Flash Barry Allen aparece en la otra dimensión (llamada Tierra II -aunque existe desde antes) y conoce a Flash Jay Garrick que se mantiene joven debido a una diferencia

temporal entre las Tierras. Con esta solución pronto volvieron a aparecer los miembros de la Justice Society y toda una nueva Tierra formaba parte del universo, ahora un bi-verso. Los personajes cuyos títulos habían sido cancelados al finalizar la Guerra eran invitados en las revistas de sus sucesores (de Tierra I) y generaron aventuras con muchos más héroes por página en historias como "Crisis en Tierra I", "Crisis en Tierra II", apariciones regulares de la Society en la Liga, etc. Pero este parche no tapaba todos los problemas. Si los personajes de los cuarenta aparecían en comics en Tierra I, bastaba con leer una Superman para descubrir que Clark Kent era Superman en las dos Tierras. Lo mismo para Batman o Mujer Maravilla. Y Canario Negro que aparece con la Liga muy jóven, como si no hubiese aparecido en los '40. La solución a estos problemas nunca fueron de fondo, y para colmo de males, Tierra I, Tierra II... sonaba bien y le agarraron el gustito; ¿por qué detenerse ahí?

MAS TIERRAS QUE IDEAS

Pronto aparece Tierra III, un universo al revés, donde Colón descubre Europa e Inglaterra ganó la lucha por su independencia en 1776. Los villanos son contrapartidas de la Justice League (The Crime Syndicate) y la Liga junto a la Sociedad de la Justicia los vence en su segunda reunión. Para 1973 DC introduce una nueva Tierra. Habiéndole ganado el juicio por plagio de Superman a la compañía creadora del Capitán Marvel (Fawcett), DC recibe como pago a todos los personajes de esta editorial. Para reintroducir a toda la Familia Marvel lanzan la revista Shazam! y pronto crossoverea con las Tierra I y II, obteniendo el nombre de Tierra S, de Shazam! Pero ese mismo año DC relanza los personajes de otra editorial fundida, la Quality, y en la Justice League 107 se establece la Tierra X. En este mundo Hitler ganó la Guerra y gobierna el mundo desde los cuarenta. Los héroes de esa Tierra, los Freedom Fighters (Combatientes de la Libertad) pelean contra el régimen opresor. El Tío Sam, el Rayo, la Dama Fantasma, Cóndor Negro y otros reciben de vez en cuando la ayuda de otros héroes de este verdadero multiverso. Otros universos aparecieron, como la Tierra C, donde todos los seres eran "funny animals", hogar del Capitán Zanahoria y su troupe de super animalitos, a la vez protagonistas de historietas de Tierra I. Y la Tierra Prima. La nuestra, donde todas las otras tierras son comic-books y de donde provienen los dibujantes y guionistas, varias

veces auto-dibujados en las historias; y otras menores, algunas aún en discusión, como podría ser la Tierra de los Cross-Overs, de donde salen los personajes que team-upean con los de otras compañías. Como verán, un verdadero caos, producto del abuso de una gran idea. El Multiverso.

De esta forma DC pasó décadas desconcertando al lector con team-ups entre personajes de diferentes tierras, con historias que no se sabía en qué tierra ocurrían, por no contar los diferentes futuros del universo en general, con visiones tan contradictorias como Kamandi y la Legión, las diferentes interpretaciones de Atlantis, o cosas fuera de toda continuidad como Ronin y Camelot 3000.

LA EDITORIAL CONTRA LAS INFINITAS TIERRAS

Todo empezó con una carta que Marv Wolfman publicara en la Green Lantern n°143 de un fan que se quejaba de los bardos en la continuidad de DC. La necesidad de explicar tanto kilombo ya venía dándole vueltas por la cabeza a Marv. El mismo día que contestó esa carta debía encontrarse con Len Wein y Joe Staton (su equipo creativo en G.L.) para ir a una convención. Los artistas no aparecían y Wolfman carburaba como loco. Cuando aparecieron, un tren ya se les había ido y una gran idea había germinado en Wolfman. Se pasó todo el viaje y toda la convención contando sus delirios para lograr enderezar al multiverso DC. Len y él fueron el lunes siguiente a ver a Dick Giordano (vicepresidente de la Compañía), medio asustados, esperando una patada en el culo. "Mirá, Dick - empezó Wolfman- la mitología en DC es tan confusa que ni Sherlock Holmes le encontraría sentido. ¿Por qué no hacemos una revista explicando qué es DC? La podemos llamar "La Historia del Universo DC". Wein siguió enfático: "Empezamos con

Arriba, Harbinger, otra protagonista clave de la Crisis que dará todo por las tierras sobrevivientes.

Fragmento de la portada de Crisis n°1; en la esquina inferior derecha vemos a Pariah lamentando la destrucción.

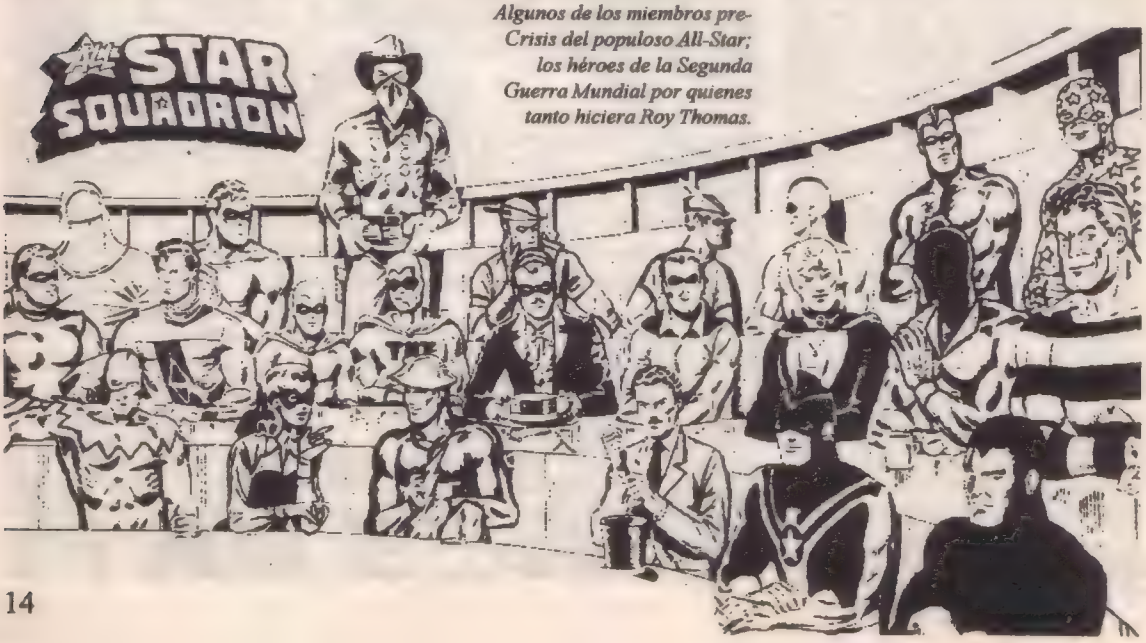
Los más importantes héroes de seis tierras, planean un gran ataque tras conocer el origen del Multiverso

Anthro, el primer chico y terminamos con Kamandi, el último." Giordano los miró y sonrió cómplice de una gran idea. Esgrimiendo la coherencia del Universo entusiasmaron al vicepresidente que enseguida sacó a relucir el problema de las infinitas tierras. La gran saga estaba en camino. A la semana Jenette Kahn, la presidenta de DC dió el visto bueno al "History..." (como se lo llamaba), pero para poder arreglar todo había que leer todo. Así contrataron al fan Peter Sanderson para leer absolutamente todas las revistas que DC había publicado desde 1935 hasta ese momento, tarea jodida y entretenida si las hay. Durante dos años el chaboncito leyó comics tomando nota de todo lo que leía. Tras tan agotadora tarea, Peter fué contratado como assistant editor en Marvel. Pero Jenette quería saber cómo iba el Gran Proyecto, y al mes del primer encuentro agarró a Wolfman y le dijo: "Te das cuenta de que el cincuenta aniversario de DC es en dos años. 1985. Sería bárbaro publicar "The History..." ahí. Un verdadero nuevo inicio!" Después de terminada la labor de Peter, con la asistencia de Bob Greenberger, Len Wein y Wolfman prepararon la "Lista de los Muertos" incluyendo héroes, heroínas, Tierras y todo lo que querían pasar a degüello, esperando un conocido NO! de parte de la editorial. Inesperadamente recibieron un MAS!. DC quería cambiar, empezar de nuevo, y alentaron más cambios drásticos, más desaparecidos y muertos de todo tipo.

El proyecto era ahora tan grosso que pasó a llamarse DC Universe: Crisis on Infinite Earths, luego acortado al título que conocemos hoy. Pero por supuesto, esto ya sobrepasaba a una sola cabeza, y todo el staff de la DC se involucró en el proceso de destrucción y renovación del universo. Los primeros memos de Marv preguntaban a los editores y guionistas qué personajes querían cambiar, cuáles matar, quiénes se querían enganchar más o menos con Crisis. Así, tipos como Roy Thomas se metieron de lleno al servicio del proyecto, que cerró toda información a la prensa. En cuanto se supo que DC tramaba algo involucrando a muchos héroes para su gran aniversario, la Marvel se apuró para sacar primero algo con la misma premisa. Secret Wars. Las diferencias son obvias.

En julio de 1982, el Monitor, personaje clave y disparador de la Crisis, hace su debut en la New Teen Titans nº21, y en 1983, en el anual 2 Marv Wolfman introduce a Lyla, su asistente, apenas en cameos. De ahí en más, estos dos personajes aparecen en casi todos los títulos de la editorial, supervisando y conociendo a todos los habitantes del Universo DC, proporcionándole armas a los villanos (o creando nuevos) para probar a los héroes, aunque al Monitor recién se le ve la cara en la G.I. Combat nº275. Todos los editores de la DC le dieron cabida a estos extraños hechos que recién cobrarían sentido con la aparición de Crisis on Infinite Earths, en enero de 1985.

El proyecto tiene dibujante cuando George Perez acepta la dura tarea, ayudado en las tintas por Jerry Ordway y el mismísimo Dick Giordano, que no se limitaron a lo suyo, sino que también aportaron ideas. Y como ellos, todos los editores y guionistas empezaron a engancharse, a relacionar sus títulos con la maxi-serie y a aportarle cosas a Crisis desde sus argumentos. Así, el proyecto que había crecido a diez capítulos, terminando con dos más que incluían el History of DC Universe, ahora ocupaba los doce números contando tres especiales con

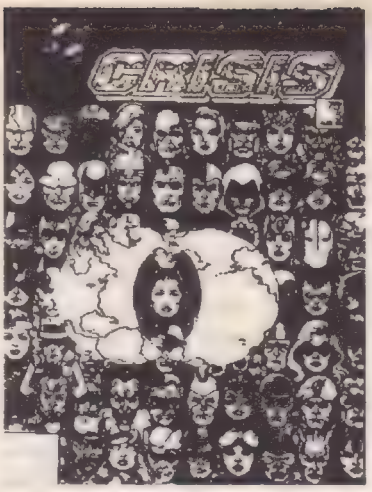


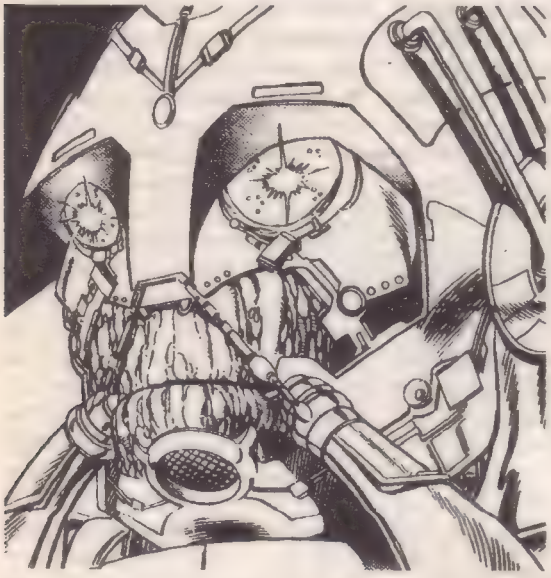
Algunos de los miembros pre-Crisis del populoso All-Star; los héroes de la Segunda Guerra Mundial por quienes tanto hiciera Roy Thomas.

más páginas y más de cincuenta crossovers, dejando afuera a la idea original, el History... "Tuvimos que extender la historia principal cubriendo los doce capítulos. Como probamos que esto no es otra Secret Wars, todos en la compañía saltaron al tren con sugerencias y desarrollos propios, extendiendo la saga hasta llenar los dos números planeados para epílogo contando la Historia del Universo DC", explicaba Wolfman a los medios. Pero basta de cháchara. Vamos a los bifes.

¿QUE PASA EN CRISIS?

Agárrense fuerte porque vamos a recorrer los doce números de la maxiserie Crisis on Infinite Earths, escrita y editada por Marv Wolfman, asistido



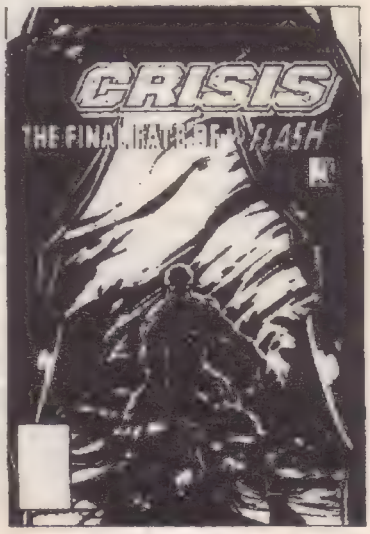


Arriba, la famosa portada de George Perez para la Crisis nº5, mostrando la fusión de Tierra I y II. El Anti-Monitor, en su primera armadura, antes de vérselas con Supergirl. Abajo, Barry Allen enfrenta su fin en la Crisis nº8.

por Bob Greenberger, dibujos de George Perez, tintas de Dick Giordano (números 1, 2 y 3), Mike De Carlo (nº3 con Giordano y todo el 4) y Jerry Ordway (del 5 al 12; junto a Giordano en el 7), letras de John Constanza y colores de Anthony Tollin (números 1 al 5 y 8 al 10), Tom Ziuko (6, 7 y 12) y Carl Gafford (nº11). Presentada la parte artística, vamos a la historia.

Crisis 1: En algún momento después de la Creación, el universo se dividió formando un Multiverso. Cada universo se mantenía separado de sus pares por barreras vibratorias. La Historia se desarrolló casi igual en todos ellos, pero cada uno tenía una diferencia que lo hacía único. Julio de 1985. Tierra III está siendo devorada por una pared de antimateria blanca, que borra de la existencia a todo lo que toca. Los habitantes de ese universo están perdidos. Entre ellos los integrantes del Crime Syndicate (Ultraman, Superwoman, Owlman, Johnny Quick y Power Ring) y el único héroe de esa Tierra: Lex Luthor III. En medio del caos aparece un extraño que sabe lo inútil de la resistencia, que desea morir pero desaparece ante le posibilidad de ser atrapado por la nada. Dice llamarse Pariah, y su maldición lo mantiene siempre en los lugares donde vendrá la muerte, pero nada puede hacer más que llorar y sufrir. Luthor y su esposa Lois Lane Luthor deciden salvar a su bebé, Alexander, mandándolo en una nave a través de las barreras dimensionales. La nave se salva, pero todo el resto del universo de Tierra III, ha dejado de existir. En su satélite, el Monitor sigue la tragedia de Tierra III, y comanda a Lyla para que se energice y se transforme en Harbinger, un ser capaz de dividirse en otros veinte iguales. Ha comenzado... "The Summoning!" (La Convocatoria, título de este primer capítulo). Harbinger recluta al rey Solovar de la oculta Ciudad Gorila; a Dawnstar, miembro de la Legión de Superhéroes en el siglo XXX; a Firebrand, una heroína del All-Star Squadron en 1942; a Blue Beetle (el Bicho Azul en la recientemente incorporada Tierra 4, universo de los personajes de la fundida compañía de los 60, Charlton Comics); al poderoso mago Arion, 45.000 años en el pasado, cuando Atlantis aún veía el sol; al Psico-Pirata (Roger Hayden) en un manicomio de Tierra II devolviéndole su Máscara de Medusa, fuente de su poder; a Firestorm y su archienemiga Killer Frost en Tierra I, que gracias al poder del Psico-Pirata se enamora perdidamente del héroe. Una vez llevados al satélite, se encuentran con otros héroes reclutados por otras Harbingers: Geo-Force, Cyborg, Superman de Tierra II, Obsidian (de Infinity Inc.), el Linterna Verde John Stewart y villanos como el Dr. Polaris y Psimon. Todos se ven atacados por unas sombras antropomórficas que desaparecen ante la sóla presencia del misterioso dueño de casa: el Monitor. Otro evento a destacar es la posesión de una Harbinger por parte de un Demonio de Sombra, cosa que irá inclinando a la rubia ayudante del Monitor hacia su gran enemigo.

El número 2 "Time and Time Again!" (Tiempo y más Tiempo!) empieza con las disrupciones temporales que mandan un barrio del siglo XXX a la prehistoria y un grupo de mamuts a Plaza Square, en el siglo XXX. En un enfrentamiento entre Batman y el Guasón, aparece un consumido Flash pidiendo ayuda y se deshace en la



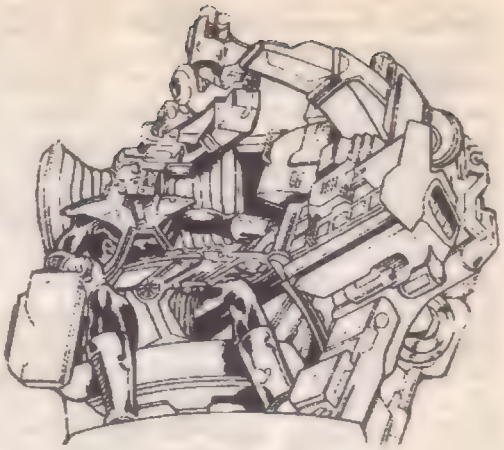
nada, repitiendo que los mundos van a morir. En su satélite, el Monitor informa a los super-seres reunidos la terrible situación: miles de universos ya han sido destruídos por la ola de antimateria, y ahora se acerca el fin de sus universos. Su poder deriva de la materia positiva, y a medida que la antimateria avanza, él se debilita. Harbinger entra en escena (Lyla estaba presente antes) y les explica que el Monitor colocó unos aparatos en diferentes épocas y lugares, puntos focales que podrían frenar la antimateria. Los elegidos aceptan y son transportados a los lugares a proteger de los Demonios Sombríos. En Oa, hogar de los Guardianes del Universo (mentores de los Linternas Verdes) confirman la destrucción y cuando preparan su movimiento la Gran Linterna es destruída, bajando a todos los Guardianes. La aparición de Pariah en Tierra I depara lo peor, pero los grupos del Monitor ya están en las inmensas torres tecnológicas a defender. En la época del Gran Desastre (un posible futuro) Kamandi, el único sobreviviente humano recibe la ayuda de Superman (I), Solovar y Dawnstar, que vencen a los Shadow Demons. En la Atlantis pre-hundimiento, Arion y Obsidian sufren la traición del Psico-Pirata que es capturado por el poderoso enemigo del Monitor. Mientras, Harbinger, que había recogido al pequeño Luthor de Tierra III, se sorprende al ver que ha crecido muchísimo en pocas horas. El Monitor sabiendo que ha perdido al Psico-Pirata decide crear un nuevo super-ser: la nueva Dr. Light (Luz). Pero ante un poderoso ser maligno, Harbinger entrega a quien la criará desde niña, revelando los planes del Monitor.

El capítulo 3 empieza con el descubrimiento de las particularidades fisiológicas del ahora niño de Tierra III. Alex Luthor está compuesto de materia y antimateria y su crecimiento es inexplicable. Harbinger deja a su "socio" para ir con el amo de las Sombras y del Psico-Pirata, quien le ordena acabar con el pequeño sobreviviente de Tierra III. En el siglo XXX, los efectos de la antimateria ya se hacen sentir, y Barry- Flash -Allen que hacía un mes vivía allí con su esposa, decide viajar al presente para advertir y ayudar. Llega a New York-1985, donde los Titanes, Superman, Batman y los Outsiders tratan de salvar a la gente de la barrera de antimateria que avanza arrasando todo. Pero Flash no puede hacer mucho; ni bien aparece es desmolecularizado enfrente de sus amigos. Otro aparato del Monitor se encuentra en el pequeño reinado europeo de Markovia, en 1944, plena Guerra Mundial. Junto al Sargento Rock y su comando, los Losers, el Haunted Tank y otros personajes de historias de la Gran Guerra, Geo-Force, Polaris y Blue Beetle se enfrentan a los Shadows Beasts. Muchos mueren en combate. Otro de los aparatos está en el lejano Oeste, en 1879, y los personajes de esas historias se unen a Firebrand, Cyborg, Psimon y John Stewart para vencer a las Sombras. Pero la antimateria está en todos lados y en todos los tiempos. En el siglo XXX, Psycho-Kid muere consumido por la ola blanca. Y para rematar este "Oblivion Upon Us" Harbinger se da vuelta por completo y está a punto de matar al Monitor.

El cuarto capítulo nos presenta a la Tierra-6, a punto de ser absorbida por la Nada. Pariah aparece para ver la destrucción y muerte de la familia real. Liana, la princesa con poder sobre los vegetales y Lord Volt, el rey eléctrico, son víctimas de la antimateria. Pero Lady Quark, la reina con poderes atómicos es salvada por Pariah, que es teletransportado justo antes del fin de ese universo. El Monitor, usando el poder del sol y a la científica japonesa Kimiyo Hoshi, crea a la nueva Doctor Light mientras su enemigo captura a Tornado Rojo. En la mítica Camelot de Tierra II, Firestorm y Killer Frost se unen a Sir Justin y su caballo volador para defender la quinta torre tecnológica del Monitor contra los Demonios Sombríos. El último de estos aparatos aparece en New York, en el presente, pero antes de que él Monitor pueda activar los aparatos, Harbinger hace su entrada y mata a su mentor con sus

Harbinger y un grupo de héroes se enfrentan a la destrucción del satélite del Monitor y a las tierras en poder del Psico-Pirata.

rayos de energía. Pariah ve en los monitores cómo Tierra I, Tierra II y los dos universos completos dejan de existir. "Y Así el Mundo Morirá".
En el capítulo 5, Lyla y Pariah ven un video grabado por el Monitor antes de su presentida muerte, donde revela que al perder su cuerpo físico pudo liberar todo el poder de su energía y así salvar a las dos tierras dentro de sí. Pero las vibraciones que separan a los dos mundos se están deteniendo, y cuando eso suceda, ambos universos ocuparán un mismo espacio y chocarán. Aparece con ellos Alex Luthor, ahora un joven pelirrojo en un traje dorado, con instrucciones dadas por el Monitor para seguir adelante. Pero las disrupciones temporales aumentan, y las Tierras se acercan. Harbinger y Luthor reúnen a cientos de superseres en el satélite del Monitor y los ponen al tanto de la situación. En el satélite enemigo, ante un postrado Barry Allen, Tornado Rojo es devuelto a su forma natural e incontrolable, sin memoria de su heróico ser. Suelto en la Tierra I, los héroes y los místicos logran controlarlo con mucha dificultad. Pero el terrible enemigo no se detiene y destruye el satélite del Monitor con un grupo de héroes en su interior. Sobre el final de este "Worlds in Limbo", vemos a los héroes de Tierra X decididos a enfrentarse a la ola de antimateria que arrasa su mundo, y descubrimos al enemigo del multiverso... el Monitor.
"3 Tierras! 3 Muertes!" es el sexto capítulo en donde el horrible ser que se hace llamar Monitor le da al Psico-Pirata el poder para dominar a los habitantes de tres tierras a la vez: X, S y 4. A la vez que el satélite del Monitor estalla, los héroes que ahí se encontraban aparecen en las tres tierras que Alex Luthor estaba tratando de salvar. Steel, Northwind, la nueva Dr. Light, Hawkman de Tierra II y Starfire ven desde una terraza masas de gente que van hacia la cortina de antimateria, y sobre esta, una imagen de Harbinger. Los Freedom Fighters, poseídos por el Psico-Pirata atacan a los héroes. Situaciones similares viven en Tierra-4 el Detective Marciano, Blok, Flash de Tierra II, Katana y Azrael (personaje secundario de los Titanes, nada que ver con el estúpido sucesor de Batman) contra Captain Atom, Question, Blue Beetle, Nightshade, Peacemaker y otros personajes de esa tierra. Y en Tierra S, Supergirl, Wonder Woman, Changeling, Kole y Black Canary se enfrentan con toda la Familia Marvel, y sobre la antimateria también se ve la imagen de Harbinger. Usando toda su energía, logra reunir a las cinco tierras en el no-verso que creara el Monitor, a costa de su poder. Mientras, en Tierra I y II, los villanos van desapareciendo misteriosamente...
Así llegamos a Crisis on Infinite Earths nº7, el especial de 42 páginas titulado "Beyond the Silent Night" (Más Allá de la Noche Silenciosa). En un asteroide al margen de los cinco universos paralelos, Pariah, Alex Luthor y Lyla se preparan para iniciar la gran lucha. En las Tierras, vemos que los villanos de los universos recién incorporados también desaparecen rumbo a la gigantesca nave de Brainiac, que orbita Tierra I. Una recorrida buscando a los grandes guerreros de cada universo y volvemos al asteroide, ahora junto a Lady Quark, Superman I, Superman II, Capitán Marvel, el Tío Sam y el Bicho Azul. A ellos les revelan la historia completa. Hace cien mil millones de años, los habitantes de Oa en el centro de la galaxia eran inmortales y poderosos, hasta que uno se metió con el origen del universo. Krona. Su intromisión en la formación del universo positivo dió como resultado la duplicación del cosmos todo, pero invertido. El universo de anti-materia había surgido; y por cada planeta positivo existía uno negativo. En el lugar de Oa, apareció Qward. Krona fue castigado, pero los Oanos tomaron la responsabilidad de velar por el Bien en el universo. En estos intentos crearon a los Manhunters y luego a los Green Lanterns Corps. Mucho antes, en el universo de antimateria, de una nueva luna de Qward surgió el Anti-Monitor, y a la vez, en una luna de Oa, su contrapartida, el Monitor. Con ansias de poder, el Anti-Monitor transformó a parte de los guerreros de Qward en los Shadow Demons y se lanzó a devorar todo el multiverso. Pero el Monitor lo sintió y durante un millón



The Monitor, desde 1982 supervisó a todos los personajes del Universo DC con su alta tecnología.
Abajo, Alexander Luthor usa su poder para abrirle paso a un ejército de super-héroes hacia el universo de anti-materia.

de años se enfrentaron hasta que ambos quedaron inconscientes. Así permanecieron hasta que un científico de una Tierra ya desaparecida decidió conocer el origen del universo y todo estalló. Su universo se evaporó y tanto el Monitor como su eterno rival fueron liberados. La destrucción de ese universo le dió al Anti-Monitor el poder para vencer a su enemigo y comenzar su ola de antimateria destructora de universos. El Monitor descubrió a Pariah (el científico) y

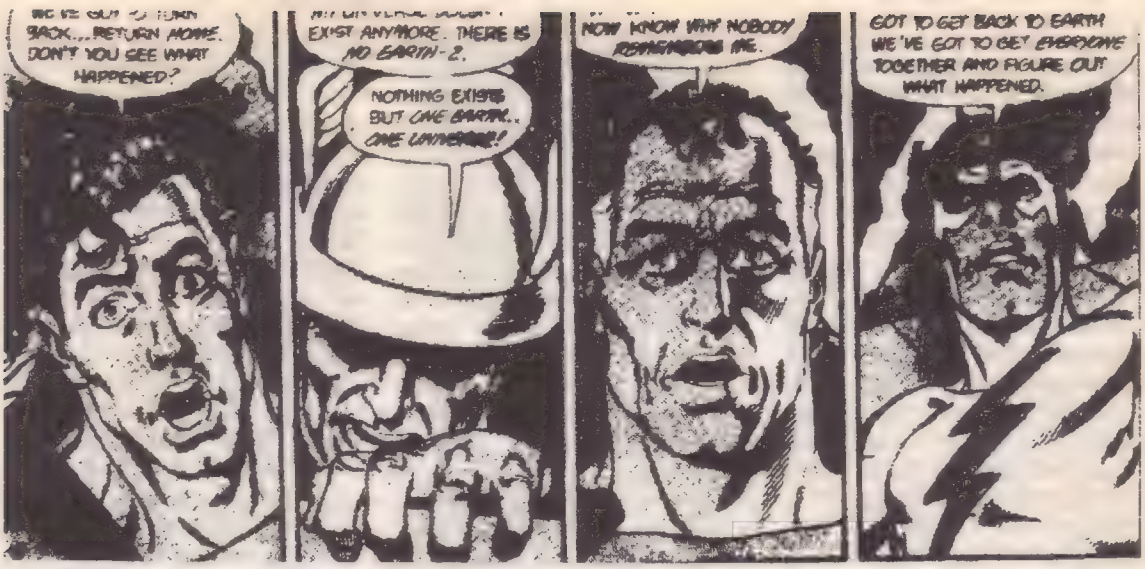
...KEEP RUNNING, BARRY... GOT TO KEEP RUNNING...
WALLY?
...FELT I HAD TO JOIN YOU GUYS, OR--
MY GOD-- MOVING SO FAST I'M GOING BACK THROUGH TIME...
FLASH?
N-NO FAIR, SPEEDSTER. YOUR TOWN'S CENTRAL CITY! TELL HIM, BATMAN! HE HAS NO JURISDICTION HERE!
J-JOKER?
HELP... SOMEONE--ANYONE! PLEASE--
THE FLASH? BUT HE... HE DISAPPEARED!

usándolo como detector de destrucción lo siguió en su satélite por el multiverso. En uno de sus viajes por las Tierras salvó a una pequeña que se ahogaba en el océano: Lyla. Ahora los héroes ya están listos para ir a enfrentarse contra el Anti-Monitor. Pero sólo los más poderosos son reclutados: los dos Superman, Mujer Maravilla de Tierra I, Firestorm, el Detective Marciano, Supergirl, Capitán Marvel, Lady Quark, Capitán Atom, el Rayo, Jade, Linterna Verde de Tierra II, Mon-El, Wildfire y Dr. Light. Guiados por Pariah y gracias a la doble composición de Alex Luthor, entran al universo de antimateria y encuentran la fortaleza del temible genocida. Mientras todos se enfrentan con unos guardianes de piedra, Superman (II) y Kimiyo descubren el mecanismo por el cual el Anti-Monitor está reduciendo las frecuencias vibratorias de las tierras para destruirlas. Superman y Dr. Light no logran vencer al Anti-Monitor, pero Supergirl entra en escena y le da con todo. No se detiene hasta destruir la máquina, aún a costa de su propia vida. Muy herido, el villano huye mientras los héroes destrozan la fortaleza para volver así, en el más triste de los silencios, al lado positivo del multiverso. El no-verso todo, llora la muerte de Kara-Linda Lee-Supergirl.

El capítulo 8 nos muestra el interior de la nave del Anti-Monitor donde el Psico-Pirata, absolutamente paranoico le habla a un desmayado Flash hasta que el villano aparece con su nueva armadura. Por primera vez nos enteramos qué pasa con Apokolips, a salvo de los cielos rojos que vaticinan el final de los mundos. Allí Darkseid y su servil Desaad usan toda la energía para ocultar la dimensión completa a la espera de un pronto final y un ataque sorpresa al debilitado ganador. De regreso en Qward, Flash recupera sus poderes y vence el control emocional del Psico-Pirata. Usando los poderes de este desquiciado y su velocidad, pronto todos los guerreros del Anti-Monitor son obligados a odiar y destruir a su amo. Aprovechando esta distracción, el velocista escarlata se mete en el poderoso cañón de antimateria, un arma a punto de ser terminada, capaz de aniquilar a las cinco Tierras. En su interior, Barry decide sacrificar su vida para salvar a millones, y usando su poder al mango destruye el cañón a la vez que se consume y hasta viaja unos segundos por el tiempo (como en su aparición ante Batman y el Joker). El Anti-Monitor jura destruir todo el multiverso positivo usando la energía de la antimateria, en el final de este "A Flash of the Lightning!".

"War Zone" (Zona de Guerra) es nuestra novena parada en este recorrido, donde por fin las Tierras están fuera de peligro. O eso parece. Este número es en gran parte la esperada lucha entre los héroes y los supervillanos en las cinco tierras. Empieza con la destrucción de los Guardianes, al tiempo que entregan el último anillo de poder a un ex-Linterna Verde suplente de la Tierra, el hasta hace poco deficiente mental Guy Gardner. Desde la nave de metal vivo, Brainiac y su ejército de super villanos al mando de Luthor de Tierra I, atacan y conquistan Tierra S, X y 4, rodéandolas de una barrera impenetrable. Los héroes que quedaron dentro fueron fácilmente vencidos ante semejante ataque, pero con la ayuda de Wally -Kid Flash-West y Jay -Flash I- Garrick, el resto de los super-héroes es transportado a las tierras en peligro. Las luchas son emocionantes y divertidas para quien va descubriendo personajes, pero cuando los héroes empiezan a ganar... ya llegamos al capítulo 10.

"Death At the Dawn of Time" (Muerte en el Inicio del Tiempo) nos presenta dos historias. Una a todo color en tres cuartos de página, y la otra (The Monitor Tapes) en blanco y negro que corre por el cuarto inferior de la hoja. Esta historia nos presenta a Lyla grabando la Historia del Universo, contando hechos como la aparición de un Superboy de Tierra Prima, los efectos destructivos de la antimateria en Thanagar, en Trakon-Galtos (la superprisión del siglo XXX), en Vega, en Gemworld (el reino de Amethyst), en el Olimpo, entre las Amazonas y


BACK... RETURN HOME. DON'T YOU SEE WHAT HAPPENED?
EXIST ANYMORE. THERE IS NO EARTH-2.
NOTHING EXISTS BUT ONE EARTH... ONE UNIVERSE!!
NOW KNOW WHAT NOBODY REMEMBERS BUT ME.
GOT TO GET BACK TO EARTH. WE'VE GOT TO GET EVERYONE TOGETHER AND FIGURE OUT WHAT HAPPENED.

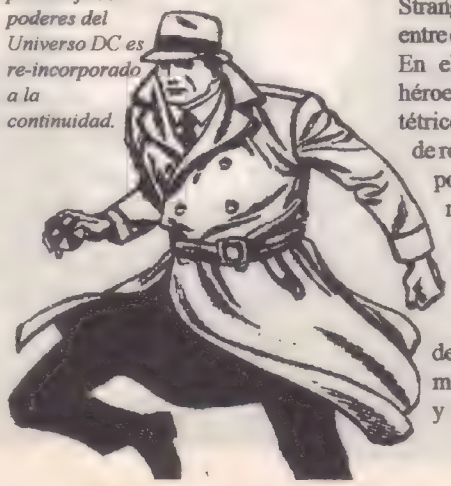
"Mi Universo no existe más. No hay Tierra-2. Nada existe más que una Tierra... un Universo!" Flash I en Crisis nº11

algunos eventos en las Tierras salvadas.

La otra historia empieza con el último round entre héroes y villanos, interrumpido por la gigantesca aparición del Spectre. Este poderoso ser le habla a las cinco tierras y a todos los tiempos, advirtiendo que el Anti-Monitor ha viajado al inicio de los tiempos para ahí destruir al multiverso positivo de modo tal que sólo la antimateria exista en el cosmos. Para derrotarlo, héroes y villanos deben aliarse y viajar al inicio de los tiempos y al momento en que Krona creó al universo de antimateria para detenerlo. Juntos llegan para hacerle frente al Anti-Monitor y descubren que Pariah no fue el responsable de la liberación del maligno ser ni de la destrucción de su universo. Ese fallido experimento sólo le facilitó algunas cosas al Anti-Monitor, ahora atacado por cientos de poderosos super-seres. Diez mil millones de años antes de nuestra era, los super-villanos combaten a los poderosos oanos para impedir el experimento de Krona, encontrando sólo el fracaso y la muerte. Para colmo, en el principio de los tiempos, el Anti-Monitor revela su plan: él esperaba allí a los héroes para robarles su energía vital y lograr que sea su mano la creadora del multiverso, esta vez sólo de antimateria. Pero una fuerza se le resiste: el Espectro apoyado en el poder que le transmiten todos los seres místicos del multiverso (Dr. Destino, el Fantasma Extraño, la Bruja Blanca, Madame Xanadú, Zatanna, Zatara, Cei-u, Sargón el Mago y otros). La pulseada por el control del universo llega a su fin cuando Krona abre el portal al inicio del tiempo, millones de años en un futuro y todo estalla... Con un grito del Espectro de fondo, el multiverso se destruye antes de existir. ¿Y cómo sigue esto? Crisis nº11 "Aftershock", empieza con la creación del universo, pero a diferencia del inicio de Crisis 1, esta vez el universo es uno y sólo uno. No es Tierra I, ni II, ni X, ni Z. Es LA Tierra del universo DC. Pero hete aquí que en este mundo tan prolijito, los únicos sobrevivientes del anterior multiverso son los héroes que pelearon en el inicio de los tiempos, ahora devueltos a 1985, muchos de ellos totalmente descolocados en esta nueva Tierra DC. Nadie recuerda a un Superman de Tierra II, o a un Robin adulto o la Cazadora, hija de Batman y Gatúbela de Tierra II. En este universo, los héroes de la Golden Age pelearon en los '40 y después se retiraron dejándole paso a la nueva generación.

Superman (I), Flash (I) y Wally West, usan una máquina capaz de viajar por entre los universos, para descubrir que nada existe más allá del nuevo Universo Unificado. Wonder Woman de Tierra II también se ha quedado sin historia, sin mundo, sin sentido. Nadie recuerda la Crisis, ni los cielos rojos, los Demonios de Sombra o la barrera de antimateria; hasta los villanos niegan su participación en la salvación del universo positivo. Pero la Tierra aún no está a salvo. En la dimensión de Amethyst reaparecen los Shadow-Demons y reintroducen al Dr. Occult a la continuidad de DC. En la Tierra vuelven los cielos rojos y las tormentas; el centro del planeta es una bola de energía. Pariah presiente el peligro y desaparece; el cuerpo de Alexander Luthor mitad materia, mitad antimateria entra en conflicto. En eso, la Tierra es absorbida dentro del universo de antimateria, donde el Anti-Monitor les da la bienvenida...

Y llegamos a la Crisis Final, "The Final Crisis", un especial de 42 páginas que cierra esta impresionante megasaga. En el espacio, a bordo de la nave viviente de Brainiac, un grupito de héroes bastante olvidados (Adam Strange, Captain Comet y Animal Man entre otros) ven desaparecer a la Tierra. En el universo de antimateria los héroes son espectadores de un show tétrico y espeluznante. El cielo torna de rojizo a negro y la oscuridad reina por completo, para deshacerse en millones de Demonios de Sombra que atacan a todo el mundo como un ejército infernal. Por todo el globo superhéroes y villanos enfrentan a los oscuros esbirros del Anti-Monitor, y las bajas son muy grandes. El Fantasma Extraño y el Dr. Niebla usan los poderes

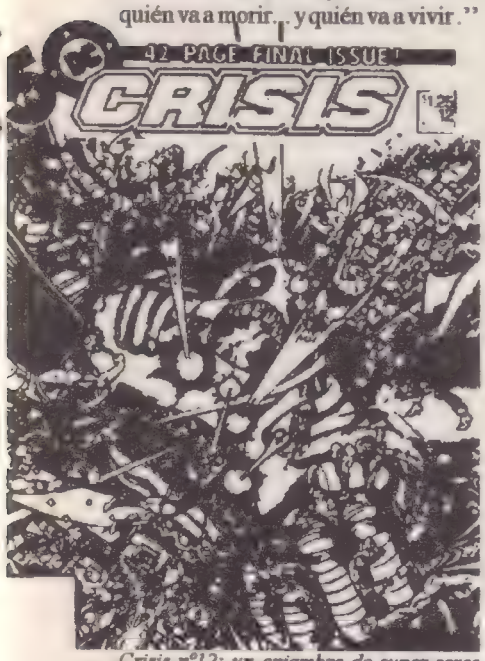


Dr. Occult, el primer personaje con poderes del Universo DC es re-incorporado a la continuidad.

del Espectro (aún en coma) para ayudar a un grupo de héroes en la lucha final. Harbinger, Pariah y Alex Luthor reúnen a los dos Superman, Superboy, las dos Mujer Maravilla, Fury, Capitán Atom, el Detective Marciano, Lady Quark, Firestorm, Capitán Marvel, Jade, Poderosa, el Rayo, Dr. Luz y otros para ir directo contra el Anti-Monitor, mientras el grupo de místicos trata de deshacerse de las Sombras. El grupito de héroes "olvidables" llega con Brainiac a Apokolips donde conocen a Darkseid. En Qward, centro de la antimateria, no descubren más que destrucción y a un héroe colado: Kid Flash, en busca de su tío, mentor y amigo, Barry Allen. Pero sólo encuentra al pirado Psico-Pirtata tironeando de los restos del traje escarlata. Wally lo surte y se queda con el traje y el anillo de Flash. Ante los héroes se presenta un gigantesco Anti-Monitor y comienza la batalla. Con el esfuerzo conjunto de los héroes destruyen al temible enemigo, cuya armadura cae vacía sobre Qward. En la Tierra los demonios acaban con Dove, Flecha Verde I, Kole, Robin y Cazadora de Tierra II y Cara de Barro II entre muchos otros. Pero los poderosos magos y brujos de la Tierra, con Dr. Occult y Linterna Verde I a la cabeza, logran capturar a todos los Demonios de Sombra en una bola de energía mística fuera del planeta. Alexander Luthor usa su poder para abrir un agujero de vuelta al mundo de materia positiva, por el cual la Tierra y los victoriosos combatientes regresan. Pero antes de que se cierre el portal, el Anti-Monitor absorbe a todos los Shadow-Demons en su interior y se para para seguir peleando. Uno de sus rayos deshace a la Mujer Maravilla, y viendo que el poder de Alex Luthor se agota, con la Tierra ya a salvo, Superman de Tierra II y el Superboy de Tierra Prima, obligan a los golpes a regresar a todos los héroes y sólo ellos quedan frente al enfurecido Anti-Monitor. Alexander Luthor cierra el portal quedándose en la antimateria, y en sus ojos siente un poder ajeno. Es Darkseid, que sigue el colosal combate entre Superman, Superboy y el poderosísimo ser de antimateria. El tirano de Apokolips toma partido, advertido de la situación por los héroes "desconocidos", y usando como conducto al sobreviviente de la Tierra III, lanza todo su poder contra el Anti-Monitor, a punto de destruir a sus dos adversarios. El devastador rayo de Darkseid envía al terrible asesino al corazón de una estrella. Todo indica su fin. Darkseid salvó al universo. Kal-El I y Superboy consultan a Alex la posibilidad de volver... pero a la Tierra es imposible. En eso, desde el centro mismo del sol negativo, una bola de fuego se desprende con toda la furia del Anti-Monitor. Pero Superman es más fuerte. De una trompada manda al Gran Enemigo de vuelta al sol, que implosiona destruyendo todo en millones de años luz a la redonda. Vencido ahora sí el Anti-Monitor, Alex Luthor usa su poder para llevar a nuestros héroes sin tierra a un lugar donde terminar sus días. Pero para beneplácito del kryptoniano, en su interior el joven Luthor guardaba a Lois de Tierra II, el gran amor de Superman. Los cuatro desaparecen así para siempre. De vuelta en el universo positivo, descubrimos que el rayo del Anti-Monitor que desintegrara a Wonder Woman, la devuelve a su estado de barro, de donde los dioses le dieran vida. Wonder Woman I, la original de Tierra II y su marido mortal, Steve Trevor, son elevados por los dioses del Olimpo a una condición de vida superior cerca de las deidades. Wally West, tras un rayo del enemigo, se curó de la trágica enfermedad que lo mataba si usaba su poder, por lo que decide honrar a su tío y ser el nuevo Flash. Lyla sigue recolectando información sobre la Tierra DC y su único futuro, para terminar con un mensaje de esperanza y un homenaje al Monitor. La última página es el Epílogo, que nos muestra a unos médicos del Asilo Arkham burlándose de un paciente absolutamente loco: Roger Hayden. En su celda acolchada, el Psico-Pirata recuerda todo lo sucedido y repite continuamente: "Soy el único que queda para recordar las infinitas tierras. Ven, yo sé la verdad.

El grito de agonía del Spectre, ante la inminente destrucción de los universos, desde el origen del tiempo

Recuerdo todo lo que pasó, y no me voy a olvidar. Mundos vivieron, mundos murieron. Nada volverá a ser igual. Pero aquellos fueron grandes días para mí... Tuve un buen amigo en los buenos viejos tiempos. En serio. Era el Anti-Monitor. Me iba a dar un mundo para que gobernara. Ahora él también se fue. Pero para mí está bien. Saben, me gusta recordar el pasado porque esos eran mejores tiempos que ahora... Digo, nada es nunca verdadero. Nada es previsible como era antes. Hoy por hoy... nunca sabés quién va a morir... y quién va a vivir."



Crisis nº12: un enjambre de super-seres atacan a un gigantesco Anti-Monitor.

CROSSOVER QUE ME HICISTE MAL..

Sin respiro podemos seguir contándoles hechos que sucedieron durante la Crisis, que se desprenden de ella o que van a desembocar ahí. ¿Cómo? La maxi-serie que involucró a todos los personajes, recorrió todos los títulos. Algunos simplemente mostrando historias donde los cielos estaban rojos y tormentosos, otros que son casi indispensables. All-Star Squadron (de R. Thomas) nos mostró durante ocho números los efectos de la Crisis en la década del cuarenta. Green Lantern hizo una cuenta regresiva a lo largo de 4 meses con Guy Gardner a la cabeza. Infinity Inc (también de Thomas) presentó nueve revistas involucradas en Crisis, incluyendo un anual. Justice League of America crossovereó en dos números y un anual, Superman nos mostró muchas historias en sus títulos con el final de esta etapa del Hijo de Kryptón, al igual que Wonder Woman, hasta su cierre en el nº329. Los Titanes, la Legión y hasta Swamp Thing y Blue Devil tuvieron sus revistas entrelazadas con el mega-evento. Pero hay más.

The History of DC Universe, el proyecto que originara a Crisis, no podía faltar. Wolfman y Perez volvieron a las andadas, esta vez con Karl Kesel en las tintas para darnos esa joyita que nos muestra la grabación de Lyla-Harbinger, contando el universo DC desde el inicio de los tiempos hasta el lejano futuro. Dos Prestiges de 48 páginas que se suponía aclararían por siempre lo que sucedió y lo que no, en el universo unificado en Crisis. Pero desde el momento Uno tuvo algunos errores, y como si fuese a propósito, durante los años siguientes los editors y los guionistas se fueron defecando olímpicamente en su continuidad.

Pero para terminar con el Cincuenta Aniversario de la DC, acompañando a Crisis aparecía "Who's Who. The Definitive Directory of the DC Universe", una revista de fichas con todos los datos de todos los personajes del universo (según Peter Sanderson, el fan que se leyó todo), también en off-side aún antes de finalizar Crisis.

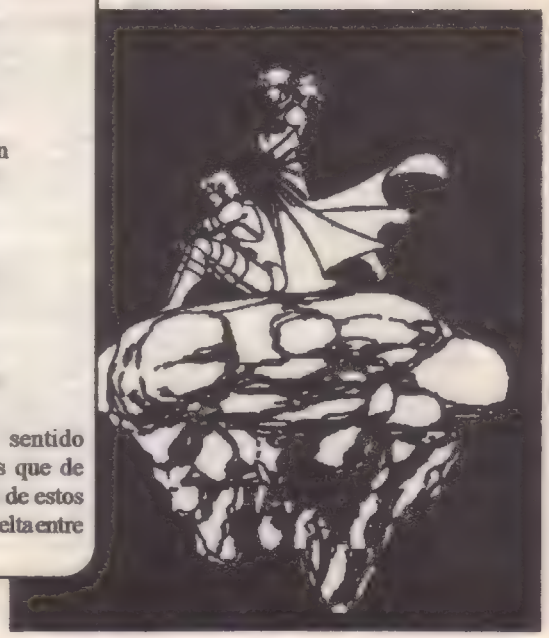
Guau! Que nota! Todavía no puedo creer que la terminamos! Pero estamos seguros que esto les habrá despertado inquietudes y dudas. Cualquier cosita que no quedó del todo claro, no tienen más que escribirnos y se la aclararemos. Esperamos les haya gustado, y si esto estuvo bueno, agárrense porque lo que sigue es tremendo!

NECROLOGICAS

A continuación les presentamos una lista de los personajes fallecidos durante el transcurso de esta maxi-serie. Más de uno merece el peor de los olvidos, pero otros merecen ser recordados por siempre...

*Anti-Monitor
*Angle-Man
*Aquagirl
*Bug-Eyed Bandit
*Chemo
*Clayface II
*Crime Syndicate of America (Johnny Quick, Ultraman, Superwoman, Power Ring y Owlman)
*Dove
*Flash (II)
*Green Arrow (I)
*Huntress
*Icicle
*Inmortal Man
*Kid Psycho
*Kole
*Lois Lane Luthor
*Lord Volt
*Lori Lemaris
*Losers
*Luthor (I)
*Luthor (III)
*Maaldor
*Mirror Master
*Monitor
*Nighthawk
*Príncipe Ra-Man
*Princesa Liana
*Psimon
*Robin (I)
*Shaggy Man
*Starman III
*Sunburst
*Supergirl
*Ten-Eyed Man
*Tomar-Re

A todos ellos, nuestro sentido pésame, aunque sabemos que de una forma u otra, muchos de estos "fiambres", ya están de vuelta entre nosotros.



EL AÑO QUE VIVIMOS EN PELIGRO

Por Andrés Accorsi

Como sabe cualquiera que haya leído la Crisis N°10, esa historia marca el fin del Multiverso, el viejo Universo Pre-Crisis de DC. El Universo actual (el Post-Crisis) surge, paradójicamente, durante Crisis, más precisamente en el N°11 de esta maxi-serie. Pero entre la aparición de este número (Feb.'86) hasta la publicación de The History of the DC Universe (Feb.'87), donde finalmente se explicó en forma exhaustiva la nueva continuidad, pasó mucha agua bajo el puente. Tanto es así que los tres personajes más importantes de la editorial, habían cambiado irrevocablemente de origen.

Aunque parezca mentira, de todos los cambios en la continuidad que se aprecian en The History..., los producidos por la Crisis (es decir, la fusión de todos los Universos en uno sólo, tal como se explica en Crisis N°11) son casi los más intrascendentes. Entre el nacimiento del nuevo Universo y la definición clara de su historia, pasó un año en el que todo el mundo metió mano en los orígenes de los personajes, introduciendo cambios mucho más profundos que la fusión de los Universos. Ese proceso descoordinado, espontáneo y hasta en muchos casos torpe e inoportuno, dió como resultado un año de continuidad fantasma. Un año de mentira. Los cambios operados en Superman, Batman y Wonder Woman después de la Crisis, dejaron en off-side a muchísimas apariciones también post-Crisis de estos personajes, con contradicciones de lo más extrañas.

El Superman que nos muestra el History... es, obviamente, el Superman lanzado por John Byrne en The Man of Steel N°1 (Oct.'86). Esta versión de Superman es totalmente contradictoria con muchísimas apariciones post-Crisis del Hombre de Acero, como por ejemplo Superman N°416 al 423, o Action Comics del 576 al 583, o World's Finest del 316 al 323, donde termina la serie. Los N°91 al 93, 96 y 97 de DC Comics Presents (todos ellos post-Crisis) también presentan al Superman pre-Byrne y, por lo tanto, quedan excluídos de la continuidad por el History... El N° 94 no sólo está protagonizado por el Superman pre-Byrne, sino que cuenta con apariciones de Pariah, Lady Quark y Harbinger que se la pasan hablando de los eventos de la propia Crisis que quedaron anulados por los efectos de esta misma saga!

Otras series que quedaron en off-side por mostrar a los mitos de Superman pre-Byrne entre Febrero del '86 y Febrero del '87 fueron

Blue Devil, que en sus números 24 y 25 (May. y Jun.'86) presenta a las versiones pre-Byrne de Toyman y Jimmy Olsen, respectivamente; y Swamp Thing, que en sus números 52 y 53 (Sep. y Oct.'86) presenta a un Luthor pre-Byrne, pero que se acerca muchísimo a la versión del personaje que debutó luego en Man of Steel N°4. Una mención aparte merecen los números 6 y 7 (Jul. y Ago.'86) de Booster Gold, donde aparece un Superman milagrosamente coherente con el que vería la luz unos meses más tarde en Man of Steel.

Batman, por su parte, recibió su nuevo origen en Batman N°404, el primer capítulo de Year One, publicado en Febrero de 1987. Este nuevo origen alteró toda la historia del personaje, contradiciendo a un montón de apariciones post-Crisis, tales como Batman N°392 al 400 y todo Detective Comics (incluyendo el crossover de Legends) a partir del N°559. Fíjense y verán que Detective no se hizo cargo de la nueva continuidad (esbozada en Batman 404 y reflejada en el History...) recién hasta el N°575 (Jun.'87), donde se inicia la saga de Year Two.

El relanzamiento de Wonder Woman a cargo de George Pérez (Ene.'87) no contradice a ningún comic post-Crisis (excepto a dos, que ya vamos a analizar por separado), ya que tuvieron la delicadeza de cancelar la vieja serie de la amazona ni bien terminó la maxi-saga.

Otro error muy frecuente de este "año de mentira" fue el de mostrar a los personajes recordando a las tierras y los héroes que, por los efectos retroactivos del surgimiento del nuevo Universo en Crisis N°11, nunca jamás existieron. Tal es el caso de All-Star Squadron N°50 al 60, Infinity Inc. 25 al 27 y el especial The Last Days of the Justice Society, todos publicados después de Crisis y antes del History. Los miembros de la Legión de Superhéroes (y en especial Brainiac-5) siguieron recordando erróneamente a la finada Supergirl, inclusive después de Febrero del '87.

Otro toquecito en la continuidad que nos revela el History es la exclusión de Superman y Wonder Woman de la nómina de fundadores de la Liga de la Justicia de América. Sin embargo, en la revista de dicho grupo se los seguía nombrando como miembros fundadores aún en Enero del '87, en pleno crossover de Legends.

Finalmente, las dos revistas que contradicen más grotescamente la continuidad presentada en The History of the DC Universe son, por increíble que parezca, Crisis N°11 y 12. Aquí aparecen juntos el Superman y el Luthor pre-Byrne, el Batman pre-Year One, la Wonder Woman pre-Pérez, decenas de personajes eliminados retroactivamente (Superman, Wonder Woman y Robin de Tierra II, por citar apenas a algunos) y cientos de diálogos en los que todos recuerdan a Supergirl y a las otras tierras. En síntesis, el Universo que nació en Crisis 11 se levantó con el pie izquierdo.

Las preguntas que quedan pendientes son: Ya que DC iba a reformular a sus personajes más importantes... ¿por qué no lo hizo en Crisis?. ¿Por qué pasó tanto tiempo entre Crisis N°11 y el History...? Y, obviamente, ¿pór qué siguieron contradiciendo hasta el hartazgo la continuidad que plantea el History?

"Si, pero esa es otra historia", dirán ustedes. Y es cierto. El problema es que esta historia empezó demasiado pronto. ¿Saben cuál es la primera historia de DC que contradice al History...? Captain Atom N°1, de Marzo del '87! Y puestos a contradecir, esta historia deja en off-side varias apariciones y menciones post-Crisis del Capi, tales como DC Comics Presents N°90, Swamp Thing N°53 y los ya obvios Crisis N°11 y 12. Lindo bolonki, no?

MANGA, EL PRINCIPIO DE UN CULTO MASIVO.

Después del éxito arrollador de **AKIRA**, preparate para un asalto épico a todos tus sentidos. Una avalancha de los más arrebatadores e increibles títulos de la animación japonesa, cuidadosamente seleccionados para tu máximo entretenimiento.

POR FIN EN VIDEO

EL FUTURO YA ESTA AQUI !!! ATERRIZA EN EL SIGLO XXI

TITULOS DISPONIBLES YA

DRAGON BALL (6 largometrajes)
DRAGON BALL Z (3 largometrajes)
DOOMED MEGALOPOLIS
3 X 3 OJOS
FIST OF THE NORTH STAR
DOMINION TANK POLICE (2 largometrajes)
MACROSS II (2 largometrajes)
LA LEYENDA DEL SEÑOR DEL MAL
UROTSUKIDOJI (2 largometrajes)
VENUS WARS
THUNDERWARRIORS
ALIEN X
ULTIMATE TEACHER (2 largometrajes)

BL. FILMS - COMICS MAGAZINES

EL UNICO LUGAR DEL MUNDO DONDE EL COMICS NO DUERME.
Abierto las 24 horas los 365 días del año.
AV. CORRIENTES 1383 / 85
TEL / FAX 799-3251

BL.
TE REGALA CON CADA VIDEOCASETE UN CROMO PLASTIFICADO ORIGINAL PARA COLECCIONAR

COLECCIONISTA: Los videos **MANGA** originales son de una superlativa calidad de audio y video. Los importamos directamente para vos.

T&R

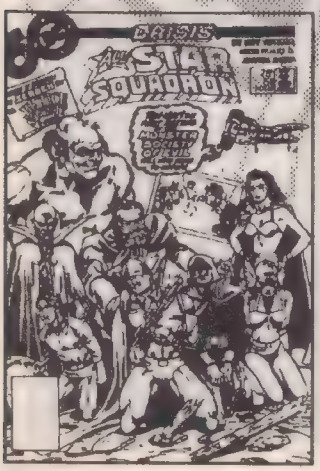
ZERO HOUR

BARAJAR Y DAR DE NUEVO

Por Rafael de la Iglesia y
Diego Accorsi

Todas las ilustraciones son (c) & TM DC Comics

Neptune Perkins, Fury, Iron Munro, Dynamite, Tsunami y Flying Fox, los sucesores de Aquaman, Wonder Woman, Superman y Batman de Tierra II, creados por Thomas para la revista Young All-Stars. Abajo, tapa de un cross-over de Crisis en All-Star Squadron nº51.



EN MEDIO DEL CAOS, LA SEGUNDA CRISIS

Ni bien salido el History of DC Universe, comenzaron las contradicciones. La Liga de la Justicia excluye de sus miembros fundadores a Batman; Owlwoman (perteneciente a los Global Guardians) no puede ser norteamericana porque en este grupo no hay ni yankis ni rusos (por lo que Red Star tampoco engancha); el Captain Atom que nos presentan tanto en Crisis como en el History resulta inexistente, un truco publicitario explicado más adelante en su propia revista; los héroes parecen seguir recordando la Crisis, aún de lo sucedido antes del fin del Multiverso y a pesar de haber prometido una paulatina pérdida de memoria de todos los paladines que estuvieron en los principios de los tiempos. Se supone que en el nuevo Universo la Crisis sucedió, pero solamente lo relatado en los números 11 y 12 (Universo unificado) y mientras que la muerte de Superchica nunca existió, sí lo hizo la de Flash y nadie la olvida. De esto podemos deducir, que parte de lo sucedido en Crisis (números 1 al 9), es parte de la nueva continuidad, aunque esta especie de caos nunca termine de quedar muy en claro. Párrafo aparte merece el candombe que se armó en la continuidad de la Golden Age. Eliminados los grandes héroes de Tierra II de la nueva continuidad, Roy Thomas, EL experto de la Edad Dorada, promete explicar quién había realizado en los años 40 las hazañas que no pudieron haber hecho Superman, Batman, Mujer Maravilla, Aquaman o Flecha Verde. Para ello crea a los Young All-Stars, un grupo de jóvenes que, aunque no figuran en el History, realizaron las más grandes proezas de esos tiempos: Iron Munro, Flying Fox, Fury, Neptune Perkins, Tsunami, Huntress, Dynamite y Sandy, el ex-compañerito del original Sandman. Thomas prometió usar esta revista para seguir las historias de todo el All-Star Squadron, y mostrarnos por qué no actuaron en las décadas siguientes. Pero no fue así. Tal vez por la masacre que significó Crisis para la coherenciade esta Tierra, ahora fundida con las otras, Thomas perdió el rumbo y tras un notable declive, sus títulos cerraron. Después se fue a Marvel.

En 1988, de la mano del guionista Grant Morrison, la DC lanza por primera vez, la colección mensual de Animal Man. El escritor inglés, desconocido por la mayoría de los lectores hasta ese momento, empezó a hacer diversos planteos argumentales totalmente atípicos e innovadores en un personaje hasta ese entonces "olvidable". A partir del número 11, Morrison nos presenta a unos

extraterrestres amarillos y cabezones, con la capacidad de modificar las historias de los personajes; en una palabra, los guionistas. Pero este Animal Man era completamente diferente al que conociera Apokolips en Crisis (números 11 y 12) y es misión de estos alienígenas corregirle su continuidad. De esta manera Morrison comenzó a meterse con Crisis de una manera muy poco convencional haciendo conscientes a los protagonistas de su condición de personajes de historieta. El punto culminante llega cuando Roger Hayden, el Psico-Pirata (único personaje que se niega a olvidar la Crisis y el Multiverso) víctima de sus propios recuerdos, trae a la "vida" a cientos de personajes dejados fuera de continuidad en la Crisis on Infinite Earths y personajes de otras realides existentes sólo en su imaginación. Para solucionar esto los extraterrestres-guionistas borran de la continuidad la existencia de Hayden, reemplazándolo desde el principio de su historia por el Dr. Highwater. Así se elimina el último rastro del Multiverso.

De Crisis en adelante, la idea de la DC era mantener una continuidad coherente. Y qué mejor manera de lograrla que con los más notables creadores encargados de ella. Pero aunque desde aquel entonces grandes artistas han desfilado por la editorial, esto no se logró. Todos estos artistas se preocuparon más por realizar una gran historia a cualquier precio que respetar lo que se venía planteando. De esta manera, la coherencia de un universo compacto como el de DC rápidamente se esfumó y nuevamente se volvió a encontrar inmersa en un mar de incoherencias.

Tal vez el caso más significativo fue el de Hawkman. Previo a Crisis, teníamos dos Hombres Halcón, el de Tierra I y el de Tierra II (Katar Hol). En la miniserie Hawkworld de 1989, Timothy Truman recreó al personaje. Pero hete aquí que en lugar de ubicarlo en la década del setenta (donde supuestamente empezaron a aparecer los héroes de la Silver Age), este relanzamiento de Hawkman ocurrió sobre la década del '90. Esto deja sin explicación todas las apariciones del Hombre y la Mujer Halcón de 1962 hasta esa fecha. La solución dada en la revista Hawkman trató de convencernos con la aparición de un tercer Hawkman insertado en ese período y afirmando que el Hawkman de la Golden Age siguió activo como miembro tanto de la Justice Society como de la Justice League of America (Bastante ridículo, no?).

A esto le sigue una infinidad de pequeños toques que poco a poco acaban con la coherencia editorial: viajes en el tiempo, futuros alternativos, renovación de personajes, sagas que corren por los anuales, cambios de editors y guionistas, intentos de inserciones en la continuidad, remodelaciones con orígenes secretos, la ruptura entre Vertigo y el Universo standard, nuevas generaciones, etc. Llegamos a un punto en que es necesario un borrón y cuenta nueva, una nueva línea de partida, una nueva Crisis, un empezar de Zero.

*El **Psico-Pirata**, único "sobreviviente" de la **Crisis en las Infinitas Tierras**, un demente fuera de la continuidad que requirió cirugía mayor por parte de **Morrison** y sus extraterrestres guardianes de la continuidad.*
*En sus apariciones entre **Crisis** y esta saga de **Animal-Man** (donde ocurre esta mini-Crisis), Roger Hayden aparecía por ahí, repitiendo como loco "Tierra I, Tierra II, Tierra III, Tierra -S, Tierra- X, Tierra Prima...", desafiando al olvidoque reestrtucturaba a los héroes dentro de la nueva continuidad.*

CUENTA REGRESIVA

"En los viejos tiempos", recuerda Wolfman, "lo que pasaba era que algunos grandes talentos entraban al negocio y agregaban cosas que no siempre ayudaban. Nadie estaba a cargo de controlar los cambios. Creo que la gente hoy lo hará. Creo que lo que DC está tratando de hacer en Zero Hour es volver a lo que se hizo en el espíritu de Crisis, donde la gente podía empezar a leer y las revistas tenían sentido."

Extant y los héroes del Universo DC, en una de las tapas de Zero Hour; una especie de homenaje a la tapa de Perez para la Crisis 5.

Julio de 1994. DC decide agarrar al toro por las astas. Lo que originalmente surgió como otro más de los tantos cross-overs anuales, terminó convirtiéndose en la piedra fundamental del nuevo Universo DC. "Cuando nos dieron el okey

para escribir algunos de los cambios en la continuidad que queríamos hacer "confiesa K.C. Carlson, editor de Legion of SH, Legionnaires y Valor, "logramos un objetivo que fue agregado. No era el objetivo inicial. Básicamente, Zero Hour era para lograr otro cross-over fuerte, porque para DC los últimos habían sido un poco flojos y no muy bien aceptados por el público."

La cosa ya viene desde antes. En títulos como Valor, Legión, Team Titans, Justice League, Showcase, Hawkman y Legionnaires desde unos meses atras se venían sintiendo efectos de anormalidades en las líneas temporales. Una Crisis en el Tiempo sacude al universo. De la mano de Dan Jurgens, creador de personajes relacionados con los viajes por el tiempo como Booster Gold, los Linear Men o Waverider, llega en una mini-serie semanal de cinco capítulos: Zero Hour, A Crisis in Time.

Empezando por el número cuatro hasta llegar al 0, esta nueva saga no se limitará a una aventurita que cross-overee por algunos títulos, sino que destruirá y recompondrá todo el Universo DC. La mini-serie cuenta con guión y dibujo de Jurgens, tintas de Jerry Ordway (también entintador de Crisis) y la complicada labor de coordinación y supervisión (en este caso de TODO el universo) corre por cuenta del editor KC Carlson.

"Otro objetivo personal" nos cuenta, "era involucrar a la Legion of Super-Heroes, revista que yo edito. La única manera de involucrarlos, ya que ellos están en el siglo XXX, era hacer algún tipo de viaje temporal con ellos. Dan [Jurgens] también había presentado un proyecto que se llamaba Una Crisis en el Tiempo, que en parte se tocaba con mis ideas. Logramos sacarlo bastante rápido, tirando ideas, involucrando a todos los personajes. Cuando se nos ocurrieron los viajes en el tiempo, pensamos 'Oh!'. Podés hacer todo lo que se te ocurra con los viajes temporales si sos cuidadoso. En tanto y en cuanto sigas alguna línea como para no perder a todos. Ahí nos dimos cuenta de que era una buena oportunidad para arreglar algunos de nuestros problemas de continuidad."

Cuando Zero Hour llega a su número Cero, empieza el mes Cero en la DC y todos sus títulos interrumpen su numeración para entregarnos el número Cero de cada colección. También salen a la calle los nº0 de los spin-offs, que arrancarrán desde ahí su continuidad. Estos son: Fate, de Moore y Tenney; Starman, de Robinson y Harris; Primal Force, de Seagle y Hooper; Manhunter, de Grant y Giarrano; Xenobrood, de Moench, Coker y Hunter; y R.E.B.E.L.S.94 (que reemplaza a L.E.G.I.O.N.), de Peyer y Jorgensen.

Mientras Zero Hour se desarrolla, el resto de las revistas de DC son víctimas de kilombos en los tiempos; reaparecen viejos personajes, muertos y olvidados, como Flash (Barry), un pre-adolescente Robin (Dick Grayson), Batgirl (antes de la parálisis), Lara y Jor-El, la reina Hippolyte, varios Hawkmans, Triumph (un héroe que debió haber existido) y el Time Trapper (un villano de la Legion con poderes sobre las líneas temporales que va a ser uno de los protagonistas).

"Como guionista me vi varias veces enfrentado al lo que yo llamo "el problema Crisis"- cuenta Dan Jurgens-. O sea, ¿pasó o no pasó? Desafortunadamente no hay una

En uno de sus crossovers con Zero Hour, a Superman se le aparecen todas las encarnaciones de Batman a lo largo de cincuenta y pico de años

respuesta fácil para eso. En cuanto decimos "sí, pasó", salta el tema de Supergirl. Okey, entonces no pasó. Problema resuelto. Pero ahí descubrimos que es necesario que haya pasado para producir la actual . versión de Flash. Es frustrante. Cuando yo les tiré Zero Hour a los directivos de DC, lo llamé "Una Crisis en el Tiempo" Por eso propuse esto en primer lugar, porque debemos tomar conciencia de la Crisis. Venimos arrastrando esta rara actitud desde hace años; la publicamos, hicimos mucha plata; Perez y Wolfman hicieron un trabajo fantástico- pero nosotros nunca jamás hablamos de eso! Es como el chico al que echaron del colegio y entonces no pertenece más a la familia! Con Zero Hour llegamos a una respuesta decisiva a esa pregunta. Sí, la Crisis existió en el Universo DC. Aún más, descubrimos que la Crisis en las Infinitas Tierras era perpetua: en realidad nunca paró, y sigue todavía hoy. Ese es el concepto básico de Zero Hour."

En esta mini-serie semanal, veremos a un Flash del futuro, a la Sociedad de la Justicia de nuevo en el frente de una batalla que le sigue exigiendo sacrificios, por fin dará a luz Poderosa y se revelará quién es el padre de su retoño; Zero Hour borrará de un plumazo al siglo XXV de donde viene Booster Gold, y como quien no quiere la cosa, el siglo XXX (de la Legión y los Legionnaires) también pasará al olvido, a la inexistencia. Sólo parte del siglo XX queda en pie para intentar rearmar la historia que, inevitablemente, se destruirá y empezará de Cero.

Zero Hour involucrando a todos los personajes del Universo DC, y el misterioso villano... ¿será Monarch, ese otro producto de la discontinuidad temporal?

El nuevo Linterna Verde frente a Alan Scott, en otro crossover fuera de época.

"Desde el principio, pensamos esta miniserie como una manera de rejuvenecer toda la línea de revistas del Universo DC", cuenta Jurgens. "Y ahí es donde entran los números Cero, esas revistas temporalmente renumeradas como Superman 0 y Detective Comics 0. Vamos a presentarles historias esenciales sobre los personajes que acaban de encontrar en Zero Hour. Les explicaremos quiénes son, y qué es lo que hacen. Esa es otra dimensión de Zero Hour: trata del pasado y nos propulsa al futuro."

Waverider, Glorith, los Linear Men, el Time Trapper, Monarch, Extant y Mordru, junto a todos los héroes del Universo, protagonizan esta miniserie, que al igual que su hermana mayor, Crisis, primero nos confundirá con infinitos problemas temporales, para luego crear una nueva continuidad más fuerte y coherente.

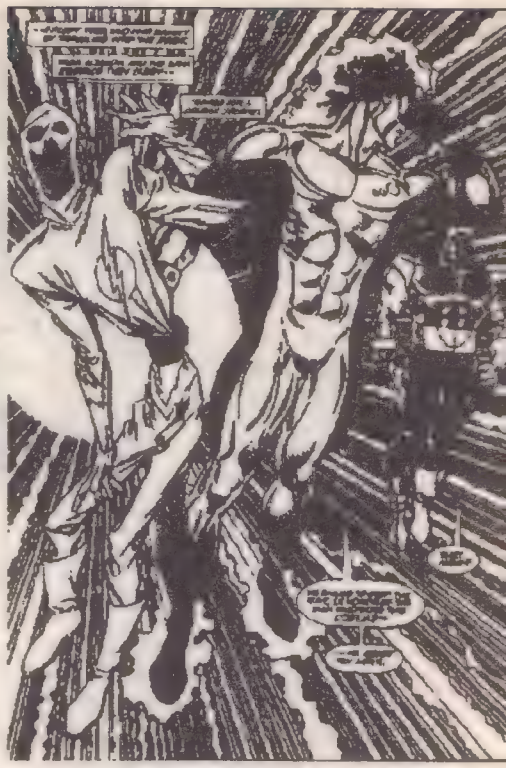
"De eso se trata realmente Zero Hour: presentar al Universo bajo una luz unificada. A los antiguos fans les gustará el cross-over", dice Carlson. "Porque vamos a tener en cuenta algunas de las historias que los tuvieron interesados en estos últimos años. Las cosas van a tener sentido y habrá una línea de comprensión sobre qué eventos pasaron, cuándo y cómo funciona la

¿POR DONDE SEGUIR ZERO HOUR?

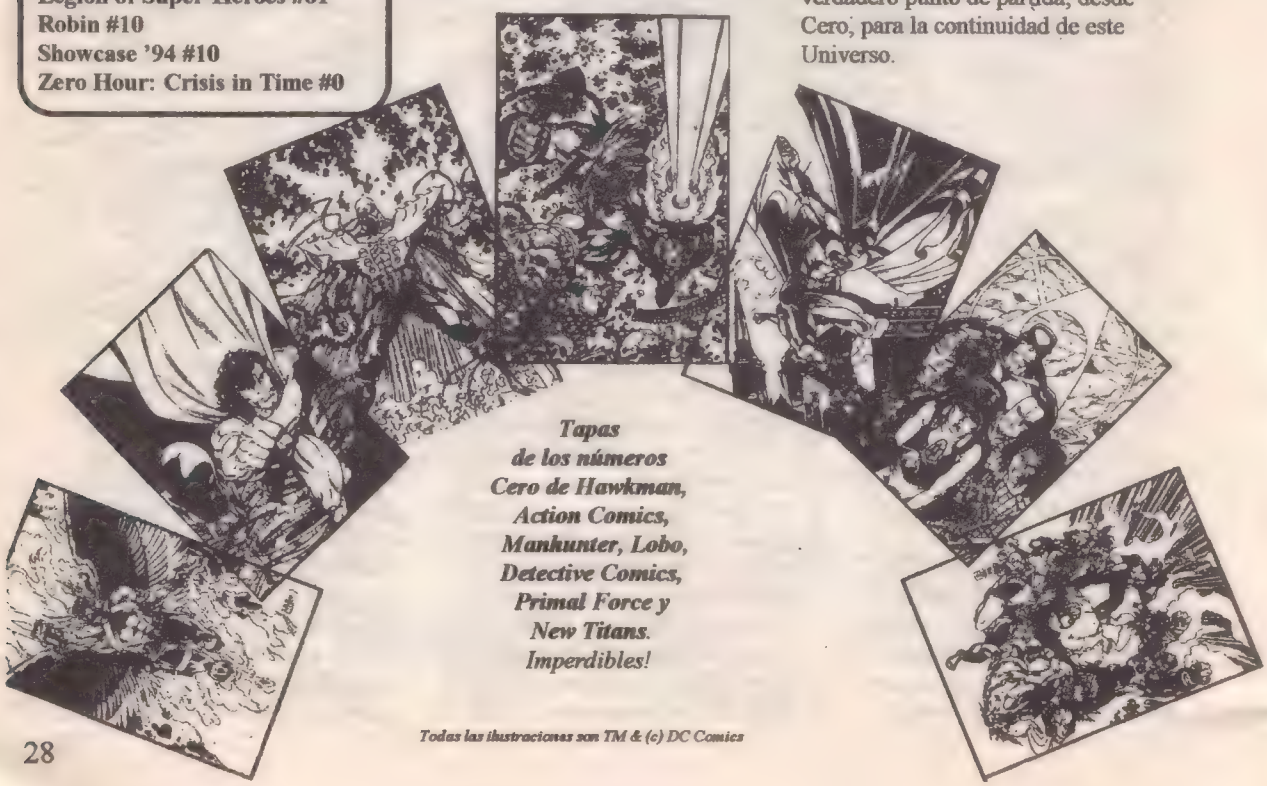
Zero Hour: Crisis in Time #4
Batman #511
Flash #94
Legionnaires #18
Superboy #8
Superman: The Man of Steel #37
Valor #23
Zero Hour: Crisis in Time #3
Batman: Shadow of the Bat #31
Green Lantern #55
Hawkman #13
Justice League America #92
Superman #93
Zero Hour: Crisis in Time #2
Adventures of Superman #516
Detective Comics #678
Justice League Task Force #16
L.E.G.I.O.N. '94 #70
Outsiders #11
Steel #8
Team Titans #24
Zero Hour: Crisis in Time #1
Action Comics #703
Anima #7
Catwoman #14
Damage #6
Darkstars #24
Green Arrow #90
Guy Gardner: Warrior #24
Justice League International #68
Legion of Super-Heroes #61
Robin #10
Showcase '94 #10
Zero Hour: Crisis in Time #0

Waverider, el viajero del Tiempo, sostiene lo único que queda de Wally West... ¿Otra Crisis y otro Flash muerto?

relación entre los personajes de comics de hoy día. No habrá más ambigüedad. Esperamos les guste la manera en que resolvamos las cosas y los cambios que hagamos y se enganchen con los números Cero."
Entre las consecuencias, está el cierre de algunos títulos. Los eventos que se desarrollan hasta el momento de Zero Hour impiden que títulos como Valor o Team Titans sigan teniendo sentido y la reestructuración de la Liga causa el cierre de Justice League International.
Hablando de las muertes pensadas para Zero Hour Jurgens comenta: "Nadie va a leer esto sólo para ver una masacre tras otra. Estas muertes, como la muerte en la vida real, deben afectarnos de alguna manera; pero primero, tenemos que tener algún tipo de interés personal por el personaje. Ese es el único modo en que la muerte en la ficción puede tener algún sentido. Entonces sí, en Zero Hour, vamos a mantenernos fieles a la herencia de estos personajes. Miramos al futuro- y creo que la vista es grandiosa- pero no vamos a darle la espalda al pasado. Y en ese sentido, Zero Hour



es para todos los lectores de la DC."
Y así terminamos esta recorrida por el pasado y el futuro del Universo DC, cuna de inagotables momentos grandiosos de la historia del comic mundial. Realmente, esperamos que Zero Hour cumpla con lo prometido, que rebase nuestras expectativas y que se convierta en el pilar de la coherencia argumental, en un verdadero punto de partida, desde Cero, para la continuidad de este Universo.



Tapas de los números Cero de Hawkman, Action Comics, Manhunter, Lobo, Detective Comics, Primal Force y New Titans. Imperdibles!

Todas las ilustraciones son TM & (c) DC Comics

X-MEN

SOLO PARA X-PERTOS

por Andrés y Diego Accorsi

(c) & TM Marvel Entertainment Group

Magneto. El Amo del Magnetismo en su primer acto terrorista contra el homo-sapiens era el responsable de la toma de la base misilística.

El Profesor Xavier interumpe el entrenamiento de los X-Men en el Salón del Peligro para comunicarles su primera misión. Y así, los jóvenes mutantes parten a la aventura. Si les resultó difícil evitar los ataques con misiles magnéticamente dirigidos, más aún les costó liberar la base del control de Magnus. Afortunadamente para los adolescentes, los poderes del Profesor X le permitieron al paralítico mutante guiar a sus alumnos mentalmente durante el combate, y así, lograr que el poderoso Magneto se retirase de Cape Citadel. Si bien no pudieron vencer a quien se convertirá en su peor enemigo por décadas, la primera misión de los X-Men resultó un éxito.

Otro suceso fuera de lo normal llama la atención del Profesor Xavier. A plena luz del día un criminal llamado Vanisher (Esfumador) roba un banco y desaparece, teletransportándose. Luego este extraño personaje anuncia que robará los planes de defensa continental del gobierno de los Estados Unidos. Sospechando que Vanisher es también un mutante, Xavier manda a los X-Men a Washington para detenerlo, pero el ladrón inatrapable se escapa con los planes dejando a los mutantes adolescentes en ridículo. Cuando Vanisher (alias Telford Porter) y una banda de encapuchados se presentan a cobrar el rescate para regresar los planes militares, los X-Men se le vuelven a oponer, y esta vez el mismísimo Profesor Xavier los acompaña. Desde su silla de ruedas, el poderoso mutante psíquico derrota a Vanisher robándole mentalmente su memoria. Sin recordar su poder mutante, ni siquiera su nombre, el Esfumador es llevado bajo custodia y los X-Men rápidamente derrotan a sus secuaces.

De vuelta en la mansión, el Profesor X detecta la presencia de un nuevo mutante en la zona, y los X-Men, vestidos de "civiles", lo encuentran en una feria cercana. En el Show de Monstruosidades ven a Frederick J. Dukes, un ser redondo, grotescamente gordo, imposible de mover: The Blob (la Masa). Los chicos lo convencen de ir con ellos a la Escuela para Jóvenes Dotados, pero a Blob no le interesa unirse a ellos y decide volver a la feria. Xavier intenta borrarle de su mente las identidades de los X-Men y la ubicación de la mansión, pero "Fred" no se detiene y nadie puede pararlo. En ese momento Blob toma conciencia de que no es un simple monstruo de circo, sino un poderoso mutante y tomando la feria se hace líder de todos los engendros y actores del lugar, encabezando un ataque contra la escuela de Xavier. Logran capturar a los X-Men pero gracias la intervención del Profesor, estos se liberan y contraatacan. Tras derrotar a Blob y sus hombres, Xavier les borra la memoria de todo lo referido a los X-Men.

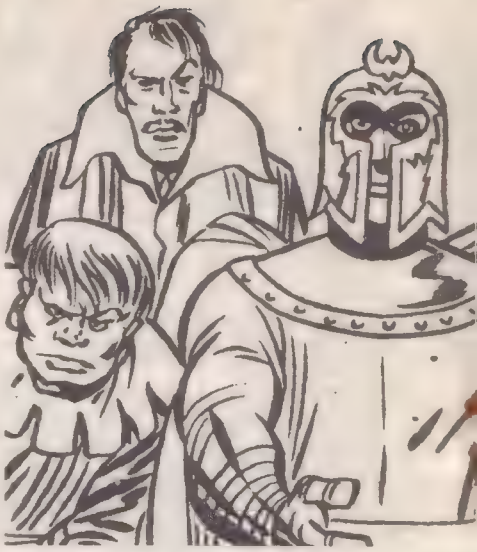
Nuestros jóvenes mutantes vuelven a la práctica de sus habilidades en el Salón del Peligro, sin sospechar que en una isla del Océano Atlántico que no figura en los mapas, otro grupo de mutantes se reúne: la Brotherhood of Evil Mutants -o Hermandad de Mutantes Malignos-integrada por Toad (Sapo), Mortimer Toynbee, un mutante de saltos ágiles; Mastermind (Mentemaestra), Jason Wyngarde, con el poder de crear ilusiones; el superveloz Pietro Maximoff alias Quicksilver, y su hermana Wanda, la Scarlet Witch (Bruja Escarlata) poseedora del misterioso poder hex de alteración de las probabilidades. Aunque entre ellos no se llevan bien, se encuentran unidos por el miedo y el respeto hacia Magneto, a quien Quicksilver y Wanda siguen sólo por que el Amo del Magnetismo salvó a Scarlet Witch de unos pueblerinos que la acusaban de brujería. A bordo de un carguero, Magneto y su equipo llegan a San Marco, una nación de Centroamérica que ponen bajo su dominio. Pero los X-Men entran en sus identidades civiles e inmediatamente se lanzan contra la fortaleza de Magneto enfrentando a su nuevo grupo. Cuando el Profesor X entra en la lucha, Magnus ordena la retirada, dejando dos trampas en su camino; unos explosivos para matar a los X-Men y una bomba atómica para acabar con todo San

Marco. Xavier salva a los muchachos de la primera trampa, pero aparentemente la explosión le quita sus poderes psíquicos. Ante la inminente muerte de miles de inocentes, Quicksilver se da vuelta y desactiva la bomba atómica, mientras la Hermandad escapa.

Ahora sin el Profesor para acompañarlos en la pelea, los X-Men tratan de armar un plan, pero deben ir a salvar a un extraño mutante que es perseguido por una horda furiosa. Cuando están por llevarlo a la base, la Bestia lo reconoce y le saca el disfraz: es Toad enviado por Magneto para descubrir los secretos de los X-Men. Cuando el mutante saltarín trata de escapar, toda la Hermandad de Mutantes Malignos entra en escena y capturan a Angel. Esta vez, se lo llevan al Asteroide M, una base que orbita la Tierra, donde lo interrogan sin éxito. Siguiendo a Toad los X-Men llegan al Asteroide, liberan al Angel y comienza la pelea. En eso el asteroide comienza a romperse y los chicos logran huir en una de las naves de Magneto. De vuelta en casa, descubren que Xavier no había perdido los poderes; sólo fingía para que los X-Men pelearan solos por completo a manera de examen final.

Pero la aventura no da respiro. Un diabólico truco de Puppet Master logra enfrentar a los X-Men con los Fantastic Four en un combate muy parejo, que se desequilibra sólo cuando los poderes mentales de Xavier logran quebrar el control que el villano ejerce sobre Reed Richards y los suyos. Finalmente, ambos equipos aúnan sus fuerzas para vencer al gigantesco androide de Mad Thinker, otro temible enemigo de los Fantastic Four, que formaba parte del complot para destruir a los dos super-grupos.

Una vez que regresa la calma, tanto el Profesor X como Magneto tratan de encontrar a Namor the Sub-Mariner, a quien suponen un posible mutante. Magneto encuentra el castillo del



príncipe del mar y le propone una alianza. Ni bien Namor llega a la isla secreta de Magneto, los X-Men entran en escena. Ampliando sus poderes con un gigantesco imán, Magneto destruye la nave de nuestro héroes y Quicksilver va al ataque ni bien los ve sanos y salvos en tierra firme. Al descubrir las verdaderas intenciones de Magneto contra los X-Men, Namor destruye los controles del imán. El

X-MEN. LA HISTORIA OFICIAL
CAPITULO III: LOS PRIMEROS PASOS

Ya en el mercado y con periodicidad bi-mensual, la revista de los X-Men resultó no ser un éxito ni mucho menos. Analizando las cifras de venta del nº1, Stan Lee creyó ver la solución a este problema en la aparición recurrente de Magneto, su villano favorito, cuyo debut había superado ampliamente al de villanos mucho menos interesantes, como Vanisher (en el nº2) y Blob (en el nº3). Magneto y su Hermandad de Mutantes Malignos se convirtieron casi en co-protagonistas de la serie, al enfrentarse a los X-Men en los 4 números publicados entre Marzo y Septiembre de 1964.

Estos combates (maravillosamente ejecutados por Jack Kirby) fueron desviando a la serie de su concepto original. A lo largo del primer año de publicación de la revista, la temática de los mutantes marginados y perseguidos por la sociedad perdió terreno frente al festival de super-criminales que sacaban número para amenazar a la Humanidad toda. El desarrollo de las personalidades de los X-Men fue más bien escaso y recién en el nº7 hay algún atisbo de evolución, cuando el Profesor Xavier proclama a Cyclops líder del grupo. Poco o nada distinguía a los X-Men de los demás comics de super-héroes que poblaban los kioscos de aquel entonces.

Siempre en el intento de mejorar las ventas, Lee hizo aparecer a los X-Men en varios cameos estratégicamente ubicados en Fantastic Four y Amazing Spider-Man, los dos títulos más taquilleros de los inicios de la Era Marvel. Simultáneamente, Namor The Sub-Mariner, cuyas apariciones en Avengers y Fantastic Four despertaron un notorio interés en los fans, resultó ser el personaje central de X-Men nº6. Para el nº9, ya se hacía imprescindible sumar lectores de otros títulos y Stan encontró la solución. Xavier y sus muchachos compartieron cartel con los Avengers, un comic que ya había logrado la periodicidad mensual.

''Esa es una de las historias que más me enorgullecen -dijo Stan Lee- Me encantaban esas historias de grupo contra grupo porque eran un desafío a mi oficio. No se podía ''desglamorizar'' a un equipo. No se podía hacer que uno ganara a costa del otro. Para el final de la historia, el lector tenía que pensar que ambos equipos eran tan heróicos como al principio, pero había una lucha de por medio y se supone que alguien tiene que ganar y alguien tiene que perder''.

Ese mismo nº9 inauguraría un truco clave en la historia de esta revista.

X-MEN

La primera formación de la Brotherhood of Evil Mutants

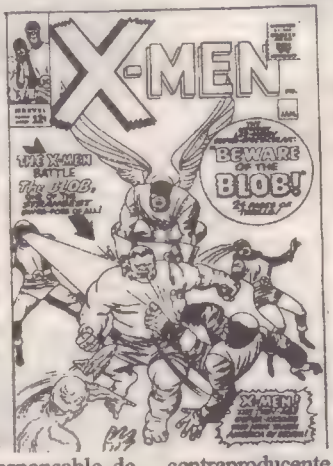
Amo del Magnetismo ataca entonces al Sub-Mariner para ser detenido por los X-Men. Magneto escapa y Namor decide que no tomará partido en la lucha entre mutantes. Luego destruye el gran imán, vuelve al océano y los mutantes a la mansión.

De regreso, Charles Xavier se va por asuntos personales dejando a Cyclops a cargo del grupo. Entre tanto Magneto descubre a Blob, otra vez como monstruo de feria y le destraba el bloqueo mental que le colocara el Profesor X. Consciente una vez más de su herencia mutante, Blob se une a la Hermandad. Cerebro, el aparato detector de mutantes de Xavier suena la alarma y Cyclops prepara a los muchachos mientras que Magneto los desafía a una pelea. Tras unos enfrentamientos inútiles con Blob, los X-Men caen en la trampa de Magneto. Usando a Blob de carnada, consigue que los chicos estén todos muy cerca y les lanza un torpedo fatal. Afortunadamente el impacto es absorbido por Blob que recibe toda la explosión y apenas se mosquea, escudando a los X-Men. La Hermandad y Magneto huyen y Blob deja de creer en todos los mutantes por igual. Pronto regresa a su feria de anormalidades.

Paseando en sus ropas de civil, Hank -Beast- McCoy debe revelar sus increíbles poderes para poder salvar a una niña en peligro. Una horda enfurecida casi lo mata y cuando logra llegar a la mansión anuncia su retiro del grupo. Rápidamente logra insertarse en el catch como un acróbata luchador y pronto debe enfrentarse con un adversario conocido como Unus the Untouchable (el Intocable). Gunther Bain -nacido Angelo Unuscione- el mutante que no podía ser tocado en contra de su voluntad, gana la pelea y se encuentra con Mastermind para unirse a las huestes de la Hermandad de Mutantes Malignos. Para probarse ante Magneto comete un crimen y los X-Men llegan para detenerlo, pero fallan y él huye. De vuelta en la base, los chicos X encuentran a la Bestia en su traje trabajando en un rayo para amplificar los poderes de Unus. Tratan de detenerlo pero Hank logra llegar al cuartel de Unus y bañarlo con su rayo. Unus festeja hasta que se da cuenta de que ya no puede controlar su poder, no puede tocar la comida o la bebida para subsistir. La Bestia lo cura de este mal aplicándole otra dosis del rayo, a cambio de la promesa de reformarse y nunca aliarse con Magneto. Así Unus the Untouchable regresa a la lucha libre y Hank a los X-Men.

Pero la acción nunca se detiene.

Una vez cada tanto, todos los guionistas que siguieron a Stan Lee detuvieron sus historias para revelar, de a poco y sin ningún apuro, anécdotas sorprendentes del misterioso pasado de Charles Xavier. El recuento de hechos como su primera lucha con Lucifer (que narramos en detalle en nuestra primera entrega) reavivan invariablemente el interés de los lectores, ansiosos por ver el lado épico de ese hombre taciturno que jamás se levanta de su silla de ruedas.



Y he ahí otro problema. El Profesor Xavier, un adulto, era el único responsable de que estos cinco jóvenes estuvieran juntos. Ellos no decidieron unirse, sino que fueron reclutados. Así como la Legion o la Justice League eran clubes y los Fantastic Four eran una familia, los X-Men eran alumnos de una escuela. Odiados por la gente común, ignorados por los medios de comunicación y forzados a obedecer a un adulto, los alumnos de Charles Xavier difícilmente despertaban en los jóvenes lectores esa envidia sana, ese deseo de estar en el lugar del héroe de ficción que tantos frutos le depararon a personajes como Robin o Human Torch.

La forma en que Stan Lee retrataba al Profesor Xavier (según él, su personaje favorito) en estas primeras historias, era doblemente contraproducente. Por un lado aparecía como una figura autoritaria, emisora de órdenes incuestionables pero acertadas, que coordinaba al grupo a la distancia, mediante sus poderes telepáticos. Era el jefe indiscutido del grupo y la estrella absoluta de la revista, ya que casi todos los combates con los villanos mutantes culminaban ni bien Xavier se decidía a tomar cartas en el asunto. Y esto no sería nada. Mucho más terrible que ver al único adulto salvando una y mil veces a los cinco jovencitos era ver cómo liquidaba Xavier a sus oponentes. Con la excepción de Unus the Untouchable, todos los villanos de los primeros 9 números de X-Men fueron víctimas de violentas descargas mentales que los dejaron inconscientes o peor aún, de un efecto telepático que acabó con todas sus memorias. El Profesor Xavier jugaba impunemente con las mentes de sus adversarios en formas que harían palidecer de verguenza a Mastermind, el telépata de la Hermandad de Mutantes Malignos.

Para terminar con estos primeros pasos de los X-Men, digamos que en el nº5 el entintador Paul Reinman deja la serie (no sin antes entintar el nº8) en manos de Chic Stone, cuyo estilo no se complementa del todo bien con el de Jack Kirby. Pero esto no es nada. El tremendo declive artístico de X-Men llegaría después del nº11, el último dibujado íntegramente por The King.

Todas las ilustraciones son (c) & TM Marvel Entertainment Group

PODER MUTANTE

X-MEN

ANGEL

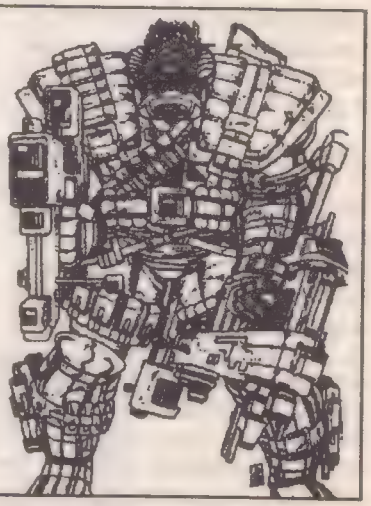
(c) & TM Marvel Entertainment Group

*Angel- [éinyel].
Nombre Real: Warren Worthington III.
Primera Aparición: X-Men nº1 (1963)
Poder Mutante: Warren desarrolló en su espalda un par de alas extremadamente poderosas que le permiten levantar vuelo, maniobrar en el aire e imitar los movimientos de las aves. En una palabra, volar. Si bien sus grandes alas le permiten crear correntadas de aire al sacudirlas, también puede contraerlas para esconderlas bajo sus ropas. El Angel posee un sentido de la orientación fuera de lo normal que le permite realizar larguísimos viajes, como los pájaros migratorios.

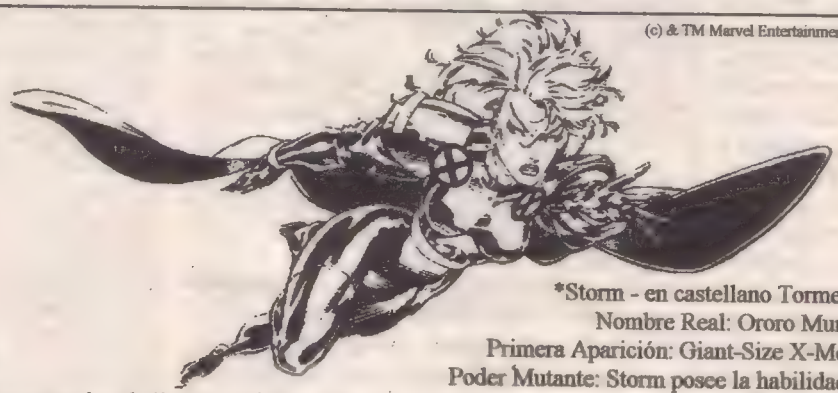
CABLE

*Cable - [kéibl].
Nombre Real: Nathan Dayspring Hijo de Askani (nacido Nathan Summers).
Primera Aparición: New Mutants nº87; Uncanny X-Men 201 (como Nathan).
Poder Mutante: Si bien en sus primeros años de vida ya demostraba un sorprendente poder, este no es el mismo que demuestra como adulto luego de sus viajes por el tiempo. De niño era capaz de crear campos de fuerza impenetrables a su alrededor (Nathan), pero como adulto, su poder mutante se derivó a la habilidad de mover objetos psíquicamente (telekinesis) y otros poderes psíquicos (como la telepatía) que poco a poco va recuperando. Cable posee además varias partes biónicas en su cuerpo que le dan más fuerza, agilidad y resistencia.

(c) & TM Marvel Entertainment Group



STORM



(c) & TM Marvel Entertainment Group

*Storm - en castellano Tormenta.
Nombre Real: Ororo Munroe
Primera Aparición: Giant-Size X-Men 1
Poder Mutante: Storm posee la habilidad de dominar y comandar el clima en todas sus formas. Los vientos responden a sus órdenes, y gracias a ellos se eleva y ''vuela''. Storm puede lanzar relámpagos de sus manos y convocar huracanes, rayos y centellas. También puede comandar desde una llovizna a una feroz tormenta de nieve.

¡SI AMIGOS! ESTAMOS EN UNA EDICIÓN MÁS DE... "¡SI TE REÍS... COBRÁS!" ¡CON USTEDES SU INEFABLE ANFITRIÓN... ¡¡EL PAYASO GARCHITA!!
¡CLAP! CLAP! ¡CLAP!
¡HOLITA! ¡HOLITA! ¿LISTOS PARA REÍR? ¡NO! SI TE REÍS, COBRÁS... Y HOY TENEMOS A... ANDRÉS Y EL CAZADOR DE AVENTURAAAS!
¡GRANDE GARCHITA!
JU-JU JU JU-JU
CAZADOR A SECAS PAYASO PUTO
RAMIREZ. LUCAS 94
¡Y AQUÍ TENEMOS AL CHISPIANTE BETO LOLO ¡HOLA BETI!
¡HOLÍN! HAY DOS MEJICANOS EN EL CINE Y UNO LE DICE AL OTRO: ¡OYE MANITO, EL TIPO QUE ESTÁ AL LADO MÍO ES TROLO!... ¿PORQUÉ?... ¡PORQUE CUANDO LO BESO CIERRA LOS OJOS!
¡ESE ES MÁS VIEJO QUE LA MIERDA!
¡JUÓJUÓ! ¡QUE CAGO! ¡JUOOÓ!
¡SE RIÓ! ¡PEGUELE CAZADOR!
CUA CUA CUA CUA CUA CUAAA
¡COBRÓ!
¡OHHHH!
TROK
UG

Cazador en: Si te reís... cobrás ❑ Ramírez, Ariel y Lucas

¡JUOJOO! ¡JUOJOJO! ¡QUE CAGO!
¡QUE CHOTADA QUE ES ESTO!
¡SMORT!
¿VEMOS EL RISOTÓMETRO AMIGUITOS?
¡SIIII!
SAN DIEGO COMICS
LUCAS-ARIEL 94
CAZADOR 5000
ANDRES 0000
¡OOHH!
¡MMM! LAS COSAS EMPEZARON MAL PARA ANDRES
¡OOOO...
¡VEAMOS LA PRENDA SORPRESA!
¡SIIII!
JUO JUO
RIDÍCULO ¿NO?
¡SE RIÓ!
¡PERDIÓ!
CUA CUA CUA CUA CUA CUA CUAAA
¡CRUNK!
JUOJOJO JUOJOJO
2

¡GIGANTESCOS NUBARRONES SE CIERNEN SOBRE EL RISUEÑO ANDRÉS! ¡OH! AQUÍ VIENE DE NUEVO BETO LOLO Y UNA NUEVA TRAVESURA
¡HOLITA BETÍN!
PÍP PÍP
PÍ PÍ
PÍO PÍO
¡QUE CAGO! TÁ BUENO... TA BUENO...
¡SHHH!
¡MAESTRO!
GENIO!
I-DOLO!
¿SABEN CUANTO TARDA UNA NEGRA EN SACAR LA BASURA?
¡NOOO! ¿CUANTO??
¡NUEVE MESES!
¡HE..HE! TÁ BUENO
CUA CUA CUA CUA CUA CUAAA
¡UUU!
¡SE RIÓ! ¡SE RIÓ!
¡SI!
¡MENTIRA! ¡GRRAAGRR!
PIF PIF PIF
JUOJOJO JUOJOJO
¡ESTE SORETE ES EL QUE SE ESTÁ RIENDO! GRR ¡PERDIÓ, PERDIÓ! ¡TOMÁ GUACHO!
¡ÉL PERDIÓ! ¡ÉL PERDIÓ!
¡ÉL!
EMM... SIM... GANÓ EL GRA... GRANDOTE YA... YA BASTA
CUA CUA CUA CUA CUA CUAAA
¡TUK
¡VAMOS GARCHITA! ¡TODOS A BAILAR! ¡ESO! ¡ESO!
JUO #

¡QUE BUENOS GAJOS NEMA! ¿VAMO'A CULIA?
¡Y AHORA... LOS PREMIOS AL GANADOR! LOS ELECTRODOMESTICOS YELMOOO!
JI-JI... OH... ME OLVIDÉ LA LETRA... AH! SI... JI, JI, JI, JI...
¿COMO? ¿ELECTRODOMÉSTICOS?
¡ZI!
¡TODO PARA EL AMA DE CASA!
¿Y PARA MI?
¡CHE, LA CONCHA DE TU MADRE ¿NO DABAN GUITA ACÁ?
¡NO! EN EL DE SOFOVICH ¡JI, JI!
¡LA REPUTAMILCONCHADE SUCAJETAMILPARIÓ HIJOS DEMILPUTA!
¡DON CAZI, DON CAZI, LE LLEGÓ OTRA INVITACION PARA OTRO PROGRAMA DE TEVE!
EEEEEEEE
¡AYAYAY! QUE CAGO...
PAGUE Y VIVA
URGENCIAS MEDICAS
CUIKI CUIKI CUIKI CUIKI
TROOFFR
¿QUE NUEVA TRAPIZONDA LE ESPERA A NUESTRO AMIGUITO EN LA TELE? ¡NO SE PIERDA EL PROXIMO CAPITULO!

La Página del Avechucho

Por Dr. Mille

Bienvenidos una vez más a la sección más redituable de la revista. Aprovechando este Especial Crisis & Zero Hour me empecé a plantear algunas cosas sobre este tema. Me dí cuenta que, si bien Crisis fue necesario, majestuoso, super-planificado, re-elaborado estratégicamente, coherente y en favor de la continuidad, a partir de ahí (o mejor dicho desde un poco antes, con el intento apresurado de Marvel -léase Secret Wars), se abrió una puerta para el avechucheo. Pero no para que saquemos provecho nosotros, los especuladores y revendedores, sino para las mismas editoriales. A partir de Crisis (o Secret Wars, si prefieren) se creó toda una política editorial a favor del desplume al lector. El concepto de "unimos-a-todos-los-personajes-en-una-gran-saga" resultó muy exitoso en las taquillas e impuso la onda de, una vez por año, sacar algo por el estilo. Una vez por año los Universos están a punto de cambiar para siempre y todos los héroes se unen para mantener el status-quo. Suena bien, pero con este ya viejo truco tratan de sacarle la mayor cantidad de dinero posible al lector haciéndolo comprar la mayor cantidad posible de revistas.

Secret Wars, Crisis, Legends, Secret Wars II, Millenium, Invasion, Atlantis Attacks, Eclipso Darkness Within, Evolutionary War, War of the Gods, Armaggedon 2001 (con Alien Agenda e Inferno), Infinity Gauntlet (con War y Crusade), Bloodlines y el esquema se repite hasta en la más nueva y chica de las compañías; todas quieren su gran crossover multitudinario para inducirte a comprar todo si querés leer algo completo. Ah, y Zero Hour, claro. Pico máximo del consumismo obligado. Pero veamos este fenómeno desde sus inicios.

DC promete algo muy grosso que refundará su Universo con todos sus personajes involucrados. La Marvel saca Secret Wars con 12 números y los personajes más conocidos, casi sin crossovers o tie-ins y artísticamente muy pobre. DC lanza Crisis on Infinite Earths en 12 capítulos, pero por una seria necesidad de reestructuración de la continuidad toda, son imprescindibles los crossovers, tie-ins, spin-offs, etc (aunque la verdad es que Crisis se entiende igual sin ellos, sólo se pierden las cosas que Crisis deja colgando para que sean seguidas en sus respectivos títulos). Como ya dije antes, magistralmente elaborada y coordinada por todo el staff de la editorial. La parte artística impecable.

A la DC le gusta la idea, se engolosina con el éxito y al año aparece Legends. Muchos crossovers, algunos spin-offs... Una linda historia muy bien dibujada pero... ¿qué necesidad había? A uno ya empieza a molestarle el tener que seguir una historia en decenas de revistas. Y cometen "Millenium". Una historia mediocre, excusa para crossoverear con infinitos títulos aunque no tuvieran mucho que ver. Y así quedó marcado el camino. Ya no importa el motivo, no importan los dibujos, lo único que hace falta es aparentar una conexión cósmica entre las revistas e indicarle al público que si no lee todo no va a entender la totalidad del evento. Y después el curro de los anuales. Librito introductorio y una historia que se desarrolla a lo largo de todos los anuales para terminar en otro librito. Resultado: hay que comprar los dos book-ends y todos los anuales; errores de continuidad e historias traídas de los pelos.

Tapa de la Superman nº 0, un avechucheo feroz.

(c) DC Comics

Y ahora... Zero Hour, A Crisis in Time. Con un artista que no es gran cosa (Jurgens) la DC quiere que este año uno compre toda la mini-serie Zero Hour, cuarenta números Cero, y los crossovers en casi todos los títulos de la editorial que (dicen) se verán afectados por los sucesos de la mega-historia y encima dejan picando ganchos para cebarte con los spin-offs.

Okey, ustedes me dirán: "pero yo compro lo que quiero, nadie me obliga a tener todo." No, no te obligan, pero te inducen, te provocan, te empujan y en algunas oportunidades si no lees los crossovers no entendés un corno, o te perdés partes, o simplemente tu personaje favorito escapa de tu presupuesto. Apelar al cebamiento del público está bien, pero especular con la necesidad de, en función de entender una historia, gastar mucho dinero, ya va muy alto en la escala del avechuchómetro.

¿Y saben qué es lo que más me calienta? Que el mordisco se lo llevan sólo ellos y a nosotros, los especuladores, aprovechadores y revendedores de buena ley, nos dejan afuera. Estas mega-sagas son tan, pero tan promocionadas que nunca podemos enganchar algún gil desprevenido para venderle toda la historia más cara. Las tiradas son grotescas, por lo cual el acovachamiento de ejemplares no rinde y encima el exceso de oferta hace que estas macro-sagas no coticen en alza. Por eso estoy calentito con este método abusivo de sacarle dinero al público a través del cebamiento que parte desde la misma editorial. Si las sacaran en silencio y con tiradas chicas, los especuladores del mundo podríamos liberar todo nuestro espíritu avechuchesco y seríamos felices comerciando super-sagas. Pero no... siempre hay otro con un avechucho más grande... Qué se le va a hacer... sólo resta esperar a que se olviden de marcar algún crossover, la gilada se avive tarde y uno ya tenga varios ejemplares de dicho numerito bajo nuestro plumaje... Tal vez...

Cebamiento

JUEGOS DE ROL

por Mister Master

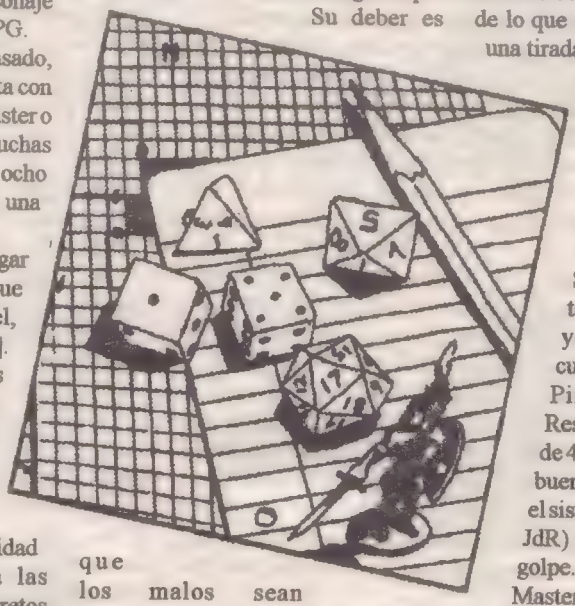
"Un Juego de Rol te permite representar un papel, como lo hace un actor en el escenario. Pero a diferencia del actor, un Jugador de Rol no tiene libreto. Todo lo que la persona haga afecta el desarrollo del juego, haciéndolo diferente y más entretenido cada vez que jugás. En el JdR de DC Heroes, cada persona puede actuar el papel de un héroe. Vos, el Jugador, puede ser cualquiera del Universo DC, inclusive Batman, Superman, Flecha Verde y hasta un personaje creado por vos." DC Heroes RPG.

Sí; como vimos en el número pasado, un JdRol no es una ciencia. Basta con algunos pocos elementos, un Master o Amo del Juego ingenioso y muchas ganas de pasarse entre tres y ocho horas promedio compartiendo una aventura con amigos.

"Todo lo que necesitas para jugar son estas reglas, una mesa a la que sentarte, y algunos lápices, papel, dados y rotuladores [marcadores]. Los lugares, las personas y los incidentes podrás visualizarlos con tu propia imaginación... La acción será descripta de palabra por el Master (con alguna ayuda de tipo visual), siendo las tramas resueltas gracias a la agilidad mental de los jugadores, a las habilidades de los agentes secretos que estén representando ser, y a un poco de suerte (hecho representado por el uso de los dados)." James Bond 007. El Juego de Rol.

Elegido el JdR, se crean los personajes (o se eligen ya existentes) y se prepara una historia (que o bien la prepara el Amo del Juego, o bien se compra hecha (módulo) y el GM la dirige). Casi todo en un JdR es oral; hablado, actuado. No necesitás mucha preparación para sentarte a jugar. Los Masters generalmente preparan mapas (y hasta maquetas) para ambientar más a los Jugadores, pero con buenas descripciones y las fichas de los personajes, ya está casi todo.

"La Llamada de Cthulhu es una interacción entre varios jugadores, que controlan a una serie de Personajes, y un moderador del juego que dirige el mundo en el que ocurren las aventuras. La mayor parte del juego consiste en intercambios verbales en los que los jugadores le dicen al moderador lo que desea o pretende hacer su personaje. Este les informa si pueden o no hacerlo, y de lo que sucede como consecuencia... En La Llamada de Cthulhu, el Guardián [GM] tiene la inmensa responsabilidad de preparar un escenario y dirigirlo sin favoritismos de ningún tipo. Su deber es



que los malos sean inteligentes y malvados, o los jugadores tendrán poco trabajo y terminarán por aburrirse..." La Llamada de Cthulhu, Juego de Rol en los Mundos de H.P. Lovecraft.

Tal vez suene complicado, pero el único que debe estar 100% compenetrado es el GM. De un buen Master depende una buena historia. En él está el poder para controlar toda la historia, balancear a los contrincantes, los premios, los castigos, aún más allá de las reglas establecidas.

"La 'mano activa' del DM [Dungeon Master= Amo del Juego] se extiende incluso a las reglas. Muchas decisiones acerca de tu campaña pueden ser tomadas sólo por una persona: tú. Cada DM debe hacer su campaña a la medida para que encaje con su propio estilo y el estilo de sus jugadores". Advanced Dungeons & Dragons- Guía del Dungeon Master.

Pero claro, si fuese todo bla-bla no hay quien te pare; por eso todos los personajes están mensurados en cifras. Todas las acciones están representadas por valores y todas las acciones a la hora de ser realizadas, deben ser puestas en juego, con posibilidades de fallo, igual que en la vida real. ¿Cómo? Enfrentando los datos numéricos de tu personaje contra los de lo que se le oponga, definido por una tirada de dados. (Generalmente en los JdR, hay tanto en juego que los dados comunes de 6 caras no alcanzan, por lo que se utilizan de cuatro, de ocho, de diez, de doce, de veinte y hasta de cien!!)

Simplificando para terminar: si vos sos Batman, y pegás con una Fuerza de 5, cuando el GM te enfrenta al Pingüino que tiene una Resistencia a Ataques Físicos de 4, vas a tener que sacarte un buen dado (con variaciones en el sistema de puntaje según cada JdR) para poder bajarlo de un golpe. Si no lo lográs, un buen Master usará al pajarraco contra tu encapotado, atacándolo con -por ejemplo- su paraguas-escopeta y dados mediante, te podrá cagar a tiros.

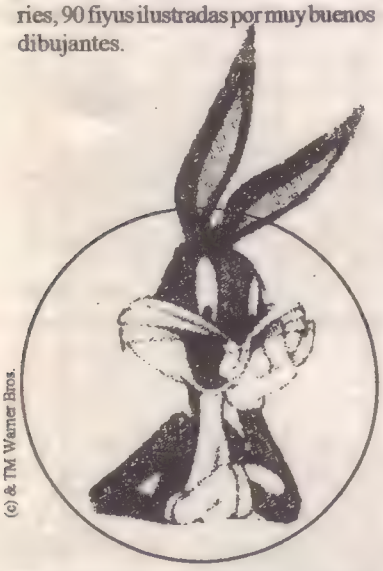
Así, de a poco, vamos entendiéndonos y les prometo las direcciones de lugares donde vendan y jueguen Roles, teléfonos de GM que les pueden llevar el juego, enseñarles las reglas y dirigirles historias. Vamos a ver las fichas para armar personajes y voy a presentarles reglas de JdR y hasta una aventura para que jueguen ustedes. Recordá que todo lo que necesitás es imaginación, un grupo de amigos y ganas de rolear el destino de un personaje que depende de vos para crecer, mejorar y convertirse en una leyenda!

Infinito

FIYUS
por Mister Master

Mientras la muchachada argentina se emociona juntando la muy linda colección de Garfield de UltraFigus y las redonditas de los Looney Tunes que vienen en los paquetes de chizitos, palitos, pochoclos y papas fritas Kellogg's, los yankis siguen sacando fiyus a lo bestia.

Siguiendo la línea de las Marvel Masterpieces, Skybox saca una nueva colección de DC llamada Master Series, 90 fiyus ilustradas por muy buenos dibujantes.



(c) & TM Warner Bros.

Marvel no se queda atrás y sale con una nueva y muy finoli colección de Fleer titulada Flair. Conan, Star Trek, el Universo Valiant, Jim Lee y hasta el loro ya tiene su propio set de trading cards.

Pero claro, como no podía ser de otra manera, ya está llegando una nueva moda. Son las phone cards, o tarjetas telefónicas. Si, esas que venden Telecom y Telefónica con paisajes de la Argentina y demás fotitos, convertidas en un nuevo hot collectible. Cambiando las Cataratas del Iguazú por un dibujo comiquero, se obtienen rapidamente las promocionadísimas phone cards de X-Men, Monkeyman & O'Brien, Hellshock, Bart Sears o George Pérez. Otro lujo del Primer Mundo que ningún cebiche de ley se puede perder.

MUÑECOS
por Dr.Sax

Les debía la nota sobre las figuras de acción de los X-Men, no? Entonces qué mejor que hacerla justo cuando salen a la venta en nuestro Virreinato. Los coñemus en cuestión son muy grossos y por suerte primó el buen gusto. Digo esto porque en esta gigantesca colección, las primeras matrices dejaban mucho que desear (gigantesca: 47 figuras ya fabricadas, 28 anunciadas en la American Toy Fair de 1994, sin contar recoloreados del mismo muñeco, la serie de 10 pulgadas y un Sentinel de 14 pulgadas!!). Por algún karma benigno, lo que se lanza en nuestro país para empezar son cinco muñecos de la segunda serie: Wolverine Segunda Edición (hay cinco ediciones del sopeti), con garras con resorte y una pistola para trabar garra (?) no muy coherente con el berserker; Forge, un grosso personaje de segunda línea de los X-Men, actual líder de X-Factor, tiene acción de desenfunde rápido y pierna y brazo "biónicos"; Sabretooth, el enemigo de Wolvie por antonomasia, actualmente en los X-Men (¿futuro asesino de los X-Men?), con heridas auto-cicatrizantes, dientes y ojos fosforescentes, muy buena matriz y una armita de mierda. El otro maloso es Mr.Sinister (¿qué querés, con ese nombre?). Si lo hacen como el yanki es muy pulenta, se le prenden los ojos y el emblema del pecho. Lo mejor es que se le pueden reemplazar las pilas. Esta es otra de las mejoras de la colección, ya que a Storm y al primer Cyclops no se les podía cambiar la pila (se acababa y fuiste, muñeco!). Y para el gran final, el agotadísimo en USA (y con segunda edición recoloreada), Iceman: Transparente!! Toda la chapa, repisero por excelencia y avechucheable como ninguno. Un favorito.

Estos cinco son los primeros de una colección que sigue saliendo y evolucionando. Los escultores de las matrices son Gar-del (por favor que salgan Bishop, Stronguy, Brood, Professor X, Cyclops II y Apocalypse II) y la foto de los que se van a editar en USA son lo más: Bonebreaker, Beast, Silver Samurai, Mojo, etc. Si tenemos suerte y venden, vamos a disfrutar de esta colección casi perfecta. Atrás, avechuchos!

(c) Marvel Entertainment Group

MESA REDONDA

Como todos los meses, nueve miembros de nuestro staff analizan y comentan en detalle nueve publicaciones de reciente aparición. ¿Cuáles son intrascendentes? ¿Cuáles son imprescindibles? Entérense mientras disfrutan de este servicio de Comiqueando, vital para la cartera de la dama y el bolsillo del comiquero.

El "ganador" de este mes, El Aligator Blanco.

(c) by Norma Editorial

	Andrés Accorsi	Diego Accorsi	Hernán Botticelli	Rafael de la Iglesia	Mr. Master	Fernando García	Dr. Müle	Dr. Sax	Alejandro Tancredi	Promedio
ADVS. OF SUPERMAN nº 514	6	5	5	6	5	1	4	3	2	4,11
EL ALIGATOR BLANCO	8	6	6	7	7	8	6	7	8	7
KISS COMIX nº31	4	2	4	6	4	4	4	6	3	4,11
PORKY nº5	7	8	5	2	8	4	6	5	4	5,44
SAVAGE DRAGON nº10	6	8	6	5	7	4	6	6	6	6
SKORPIO nº217	7	8	7	6	6	4	7	7	6	6,44
VOLTACTOnº2	4	4	3	4	6	8	3	5	4	4,55
WOLVERINE TYPHOID'S KISS	8	4	7	7	8	8	3	6	8	6,55
X-FORCE nº36	3	5	4	4	3	1	4	6	7	4,11

RECOMENDACIONES AL PIE

Andrés Accorsi: Legionnaires Annual 1 (Mark Waid y Paul Pelletier), Freak Force Nº6 (Erik Larsen, Keith Giffen, Victor Bridges) y Trazo de Tiza (Miguelanxo Prado).

Diego Accorsi: The Hobbit (Chuck Dixon y David Wenzel, sobre Tolkien), Radioactive Man Nº216 (Groening, Vance y Morrison) y Freak Force Nº6 (Larsen, Giffen y Bridges)

Hernán Botticelli: Man Without Fear (Frank Miller y John Romita Jr.), Hellblazer: Dangerous Habits (Garth Ennis y Will Simpson) y Golden Age (James Robinson y Paul Smith)

Rafael de la Iglesia: Madman Nº1 (Michael Allred), Hate Nº15 (Peter Bagge) y Books of Magic Nº1 (John Ney Reiber, Gary Amaro)

Fernando García: Sandman: The Kindly Ones (Neil Gaiman y Marc Hempel), La Adelantada de los Mares del Sur (Jorge Zetner y Carlos Nine) y Radioactive Man Nº216 (Groening, Vance y Morrison)

Mr.Master: Spectre Nº20 (John Ostrander y John Ridgway), Power & Glory 1 al 4 (Howard Chaykin) y Danger Unlimited 1 al 4 (John Byrne)

Dr.Müle: Martini Baton (Peter Bagge y Dave Carrino), Hellboy 1 al 4 (Mike Mignola, John Byrne y Arthur Adams) y Breathtaker (Mark Weathley y Marc Hempel)

Dr.Sax: Spectre Nº20 (Ostrander y Ridgway), Hellboy 1 al 4 (Mignola, Byrne y Adams) y Grendel: War Child (Matt Wagner y Pat McEown)

Alejandro Tancredi: Hulk Nº318 (Peter David y Gary Frank), Beavis & Butthead 1 al 5 (Mike Lackey y Rick Parker) y Ren & Stimpy: Don't Try This at Home (Dan Slott y Mike Kazaleh)

ADVENTURES OF SUPERMAN nº514

por **Hernán Botticelli** — **5**

Comic-book de 36 páginas a color publicado por DC Comics
Julio de 1994 Precio: u$ 1.50.

Esta historieta se queda en la mitad de todo. Toman una idea simpática, onda años '50 (un gas alucinatorio arrojado por Luthor en las ruinas de Metropolis) que es desaprovechada soberanamente contando obviedades. Pareciera ser que ser un numerito de la saga Fall of Metropolis es excusa suficiente para mostrar una historia insípida y con un final muy traído de los pelos. Para el señor Karl Kesel no es necesario gastar neuronas, total los lectores van a tener que tragarse su historia para poder entender esta saga.
Un párrafo aparte merece el extraño y descuidado dibujo de Pete Krause, hecho sin ganas y como si odiara trabajar en Superman. Las caras son deformes y las tintas de Ron McCain tienen un espantoso efecto patinado, lo cual rematan la poca atención dedicada al arte de este comic.
Superman podrá vencer en la ficción de manera espectacular, pero es derrotado totalmente por los desagradables artistas que le destinan los dioses del azar.

(c) & TM DC Comics

EL ALIGATOR BLANCO

por **Alejandro Tancredi** — **8**

Album de 70 páginas a color publicado por Norma Comics (Volúmen 111 de la colección Cimoc Extra Color)
Agosto de 1994 Precio: 1.300 ptas.

Este es el tercer libro de las aventuras de Jim Cutlass, un personaje creado por Jean "Moebius" Giraud y Jean Michel Charlier, hace ya unos cuantos años. Su primer libro fue Mississippi River y el segundo se llamó El Hombre de Nueva Orleans. Esta historia, publicada por Norma como número 11 de la colección Cimoc Extra Color, viene continuada del libro anterior.
A diferencia de los primeros libros, este está escrito por el propio Giraud (recordemos que Charlier murió en 1989) y los dibujos son de un tal Rossi. Aquí nos encontramos con que Jim Cutlass está preso por diversos destrozos que causó en la ciudad. Obviamente, logra escapar y va en busca de su amada Carolyn pero no la encuentra. De aquí en más, comienzan sus peripecias para demostrar su inocencia, a la vez que debe evitar ser atrapado por los soldados americanos, desbaratar al Ku Kux Klan y, por supuesto, hallar a la inencontrable Carolyn.
La historia, como se podrán imaginar, está impregnada de un vértigo feroz en sus acciones y diálogos. Todo el tiempo están pasando cosas y el guión no se queda sólo en relatar los movimientos del protagonista, sino que también nos cuenta lo que sucede con los personajes secundarios. El dibujo es respetuoso del estilo "western" que suele hacer Giraud, aunque por momentos resulta tediosa la disposición de los cuadros.
Un buen libro para entretenerse un largo rato con una temática poco habitual en estos días. Altamente recomendable.

(c) by Norma Editorial

KISS COMIX nº31

por **Diego Accorsi** — **2**

Revista de 68 páginas, color y b/n publicada por Ediciones La Cúpula
Mayo de 1994 Precio: 385 ptas.

Quiero empezar aclarando que no soy un mojigato ni mucho menos; puedo llegar a ser bastante degeneradito. Pero se debe tener que ser casi un psicópata sexual para "disfrutar" con esta revista supuestamente erótica. Estos tipos no tienen ni la menor idea de qué es el erotismo. No tienen sutileza, ni la menor insinuación. Esto es pornografía pura; es sexo desenfrenado por sí solo, sin ningún tipo de guión que lo necesite o lo desarrolle. Son varias historias, en su mayoría pésimamente dibujadas, en donde lo único que pasa es la aparición de una (o varias) minita/s, que porque sí, se sacan la ropa y empieza la joda. Eso es todo. Los miembros reproductores desfilan por todas las páginas con el único sentido de calentar al lector, en esto, que no me animo a llamar "historieta". Esto es pornografía dibujada. Erotismo puede ser Manara o Altuna de las primera épocas; esto termina aburriendo (y hasta asqueando), como ver doce películas porno seguidas. Cuadros con primeros planos durante los actos sexuales, se repiten exactamente igual en varias historias, sin originalidad ni erotismo alguno.
En la parte "artística" podemos rescatar de entre la... bueno, de entre la basura, dos dibujantes que si se esmeran podrán algún día dibujar algo más que erecciones y "chochitos": Belore y Von Gotha. Pena da ver a Frank Thorne, el americano que alguna vez hizo buen comic, mezclado con esta manga de onanistas del dibujo y sexópatas que se creen eróticos. Esta es otra revista de antología que le haría mejor al comic si dejara de existir. Amén.

PORKY nº5

por **Rafael de la Iglesia** — **2**

Comic-book de 28 páginas a color
publicado por Editorial América
Mayo de 1994 Precio: $ 1.10

Sin lugar a dudas, los Looney Tunes han sido y son, los dibujos animados que más me gustan y entretienen. La ironía de Bugs Bunny, la estupidez del Coyote para intentar atrapar al Correcaminos (con sus inútiles aparatos marca Acme), la locura del Pato Lucas, la falsa sabiduría del Gallo Claudio y el descontrolado actuar del Demonio de Tazmania me fascinaron durante años sin, increíblemente, lograr cansarme ni aburrirme.

Lamentablemente, no puedo decir lo mismo de la revista Porky, publicada por editorial América. Sin llegar a desagradarme, esta historieta no llega a cumplir los requisitos básicos que estos dignísimos personajes animados se merecen. Los dibujos, que en buena parte están realizados por artistas argentinos, son bastante fieles a los de sus versiones originales. Pero los guiones, y sobre todo los diálogos son, para todo buen conocedor de esta materia, inapropiados, demasiado infantiles y poco creíbles.

El ejemplar contiene cuatro historias. La primera se llama "Sobrevivencia de los más Fuertes" y está protagonizada por el Coyote y...una profesora de gimnasia jazz! Como si esto fuera poco, el Coyote habla como cualquier cristiano. La segunda se llama "Un Cambio de Régimen" y es una falta de respeto a cualquier tipo de inteligencia. Los protagonos son el gato Silvestre, Tweety y la Abuelita. Realmente abominable. La tercera se llama "Taz recibe terapia". El que necesitó de un psicólogo fui yo después de leer esta historia. Y la última, llamada "¿Por qué el Coyote atraveso el Camino?" es la única historia que vale la pena tener entre las manos, ya que respeta la esencia de las viejas historias del Coyote y su partenaire el Correcaminos. Hacía tiempo que no sufría tanto con una porquería semejante. Por favor, si la ven en algún quiosco, huyan rápidamente. Esto es to-to-todo, amigos!

THE SAVAGE DRAGON nº10

por **Mr. Master** — **7**

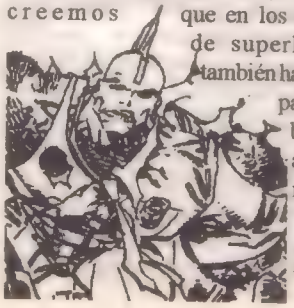
Comic-book de 36 páginas a color
publicado por Image Comics
Mayo de 1994 Precio: $1.95

Bueno, este no es uno de los mejores números de Dragon, pero no está nada, nada mal. El grueso de las 22 páginas que dura la historieta se lo lleva la lucha entre Dragon y el ganador de un concurso que Erik Larsen organizó entre los lectores: Jimbo, da Mighty Lobster. Se trata de una especie de marinero-langostino muy pulenta que fuma en pipa y putea palabra por medio.

Pero además de cumplir su promesa y de realizar el sueño del pibe que creó a Jimbo, Larsen encuentra espacio para seguir avanzando con los muchísimos sub-argumentos que hacen a este uno de los comics más interesantes de Image. El misterio de Frank (el policía amigo de Dragon), el misterio del origen del propio protagonista, los siniestros planes de Overlord y sus secuaces y hasta el romance entre Dragon y Rapture (una de las minitas de Freak Force que está híper-fuerte) siguen desarrollándose número a número.

El dibujo es, como siempre, espectacular en todo el sentido de la palabra. El manejo de la anatomía y de las luces y sombras que muestra Larsen sobra para matar de envidia a Jim Lee, Rob Liefeld, Whilce Portacio y demás "estrellitas" que levantan fortunas con otros títulos (mucho más taquilleros, por cierto) de esta misma editorial. De hecho, Larsen escribe mejor, narra mejor y dibuja mejor que casi todos los artistas que morfan hoy en día gracias al siempre expansivo mercado de los superhéroes.

Y entre tanta batata disfrazada de "hot", Dragon y Freak Force son un refugio cálido y acogedor para los que creemos que en los comics de superhéroes también hay lugar para los buenos argumentos.



(c) Eric Larsen

SKORPIO nº217

por **Andrés Accorsi** — **7**

Revista de 116 páginas en blanco y negro publicada por Ediciones Record
Mayo de 1994 Precio: $ 6.

Ahora que cerró Puertitas (snif) Skorpio se quedo sola en el mercado de las revistas de aventuras para adultos. Y lo único que me permite suponer que va a estar a la altura de las circunstancias son los señores Eduardo Mazzitelli y Walter Slavich. Estos dos guionistas (los únicos de la revista) inundan la Skorpio con unas 8 o 9 historietas por número donde las historias rara vez defraudan. En este número en particular, el único guión medio flojo es Herencia de Sangre, de Slavich. El resto va de lo predecible (Los Días del Gitano) a lo majestuoso (Acero Líquido), pero sin hacer escala en el terreno de la berretada.

El gran problema, el enorme problema de la Skorpio es que, visualmente, no se diferencia en nada de una revista de hace quince años. Los dibujantes (casi todos amigos y casi todos buenos) se manejan dentro de esquemas extremadamente clásicos sin el más mínimo margen para sorprender al lector. Hasta los estilos parecen confundirse, mezclarse, fusionarse en una cosa uniforme, heterogénea y (por consiguiente) aburrida. Quique Alcatena y (en menor medida) Rubén Meriggi son los únicos que intentan romper un poquito el molde. Pero es una lástima ver a tipos talentosos como Breccia, Lalia o Saichann restringiéndose a un planteo gráfico tan reiterativo como limitado.

El resto de la revista, ni fu ni fa. La tapa podría ser mejor, la columna de Diego cumple y el papel y la impresión tampoco patean en contra. Lástima que el índice diga "Mayo 1994" y no "Mayo 1979".

(c) Ediciones Record

VOLTACTO nº2

por **Dr. Müle**

3

Comic-book de 20 páginas en b/n publicado por Furor Historietas
Junio de 1994 Precio: $ 2

Una palabra: horrible. El Imposible Voltacto es una cagada sin ton ni son. El dibujo es vomitivo, entre el desagradable Charles Burns y un aprendiz de fanzine berreta. Los personajes nunca tienen dos veces la misma cara; los cuerpos y la anatomía en general, están más desproporcionados que en un comic de Image (y mientras que a ellos les queda bien...), las máquinas parecen de cartón y ni choreándole un poco a cada uno de los grandes artistas de los comics de héroes yanquis logra algo decente. Es confuso, oscuro y retorcido. Por su lado, el guión tampoco ayuda. He leído historias más atrapantes en Intervalo. Esta pavada es más o menos así: un músico yanqui al estilo Michael Jackson da un recital en Buenos Aires. De golpe le sale del culo (o vaya a saber de dónde) una armadura estupidísima y se va a pegarle a Voltacto, enfrascado en un ridículo dilema moral. El héroe se deja pegar hasta que un fan suyo, un nenito que lo quiere ayudar, es herido en combate y así como así, Voltacto se calienta y mata a la estrella de rock. Eso es todo. Un verdadero asquete.

Ni el mini-homenaje a las Aventuras de Batman logra dar un toque de frescura a la revista. Todos los tópicos verduleros de la historieta se dan cita en este intento de super-héroe porteño. No le pongo menos puntos porque valoro el coraje del editor. SolRac, el autor, podría llegar a mejorar, y si se esmeran, hasta pueden cumplir con la periodicidad bi-mensual y no sacar una por año. Aunque por lo que hay que ver...

WOLVERINE: TYPHOID'S KISS

por **Fernando García**

8

Album recopilatorio de 68 páginas a color publicado por Marvel Comics
Mayo de 1994 Precio: u$ 6.95

Wolverine, famoso por su comportamiento seco y duro, y por sus afiladas garras metálicas. Un maníaco asesino. Experimentos secretos en animales y humanos amparados por el gobierno estadounidense. La posibilidad de la sabrosa y aguardada venganza.

Este planteo, común en demasiadas revistas de la Marvel, logra en este álbum (reimpresión del serial ofrecido quincenalmente por Marvel Comics Presents Nº 109 al 116) un resultado singular y atractivo, con un desarrollo brillante. ¿La causa? Ann Nocenti, guionista de las que saben crear una historia atrapante (aún con Wolverine), diálogos y frases con categoría de "citas célebres" perfectamente insertos en la trama, con algún que otro toque freudiano y barajando ideas, pensamientos, planteos, preguntas sobre diversas facetas básicas y primarias de la condición humana, la hipocresía, el juego de la seducción mediante el asalto de los sentidos y la complicada relación entre los sexos. Typhoid Mary, ese gran personaje de personalidades opuestas que Nocenti creara en su gloriosa época de Daredevil, es el canal ideal para expresar esta amplia gama de preocupaciones recurrentes en la guionista. Y con la calidad a la cual nos tiene acostumbrados.

La parte gráfica, a cargo de Steve Lightle, es efectiva, aunque su puesta en página se torne a veces algo confusa y la línea se asemeje peligrosamente, por momentos, al Miller de Sin City, algo inusual en este dibujante de poca pero interesante producción. Resumiendo: una historieta de Wolverine con algo más que bravuconadas huecas, estereotipos machistas adolescentes y violencia sin sentido. Parece mentira que sea de Marvel.

(c)& TM Marvel Entertainment Group

X-FORCE nº36

por **Dr. Sax**

6

Comic-book de 36 páginas a color publicado por Marvel Comics
Julio de 1994 Precio: u$ 1.50.

(c)& TM Marvel Entertainment Group

Un número simpático de los mutis de X-Force. Continuando el viejo y colgado plot del Siege Perilous, entre el número anterior y este nos desayunamos qué corno pasó con Nimrod, el máximo desarrollo de la tecnología Sentinel.

Realmente no da para comentar demasiado, porque es casi el clásico tema robot-asesino-lucha-contra-los-buenos-que-caen-y-se-levantan-y-al-final-ganan. Digo casi, porque hay un buen truquito final por parte de Cable, que cambia la cosa (gracias Fabián Nicieza por tu amabilidad). El desarrollo de los personajes (salvo del ya nombrado Cable) es nulo y como en todo comic de puro combate actual, los dibujos (del desconocido Tony Daniel) son a la Image: todos lindos, musculosos y con saltos en posiciones que ni en el kama-sutra.

Al final se anticipa la llegada de los inmortales Externals, otro plot colgado y van....Pero claro, ninguna revista muti que se precie resuelve nada, los muertos resucitan, los malos se hacen buenos, pero luego les matan al hamster y se deliran y matan por error a Spiderman y entonces aaaahhhh!

Todo esto constituye un número previsible, pero con un final elegante y buenos dibujos. No es para morirse, pero entretiene. Nada más ni nada menos.

La Verdulería

Del Doktor Müle y Cía.

ENSALADA

Una payasada que merece pasar a la historia es la que se mandó Image con Wetworks, la revista de Whilce Portacio. Esta serie (cuya originalidad es, a simple vista, de escasa para abajo) fue anunciada en todos los medios de información y a toda fanfarria para Octubre de 1992. De hecho, fue la revista más vendida de ese mes! Mejor dicho, las distribuidoras recibieron de las comiquerías más pedidos para Wetworks n°1 que para ningún otro título anunciado para ese mes. No hace falta decir que Wetworks no salió ni en Octubre, ni en Noviembre ni en Octubre del '93. Dicen que Portacio quedó muy deprimido por la muerte de su hermana (a mediados del '92) y por eso metió la serie en el freezer un año y medio. Más allá de las explicaciones, ahora Image promete Wetworks n°1 para este mes de Julio. No sé tú, pero yo voy anticipando un "Bwa-ha-ha!!!".

(c) & TM Aegis Entertainment

.Dicen los que saben que este verdadero alud de republicaciones de El Eternauta con que inundó los kioscos la editorial Record fue posible gracias a una larga y complicada negociación con la viuda del desaparecido Héctor G. Oesterheld, el magistral guionista que creara la saga en cuestión en 1957. Se habla de un contrato de varias decenas de miles de dólares y de una innegable satisfacción en ambas partes. Pero, como siempre, algún detallito se tenía que escapar. Lejos, muy lejos de las negociaciones, en un pueblito de Brasil, vive el maestro Solano López, co-creador de la serie re-publicada hasta el hartazgo. Tan lejos vive, que a la hora de repartir los pesitos, tanto los Scutti como la viuda de Oesterheld se olvidaron de él. En algún pueblito de Brasil, Solano López mastica bronca y planea una venganza más letal que la nevada de El Eternauta... .Desesperados por generar nuevas super-stars, los yankis ya le están dando chapa a cualquier verdulero. ¿No me creen? . Agarren cualquier número de Catwoman dibujado por el cotizadísimo Jim Balent. ¿Ese perro dibuja bien? Las cabezas de los tipos parecen de madera tallada (podría dibujar al Capitán Escarlata!) y las minas son todas bizcas y deformes. Tienen tetas que parecen de yeso y adoptan poses más imposibles que las de un mural egipcio. Y eso que en Catwoman trabaja con buenos entintadores!

BOTTOM TEN

Si! Siguen llegando votos y más votos para nuestro ranking de la infamia! El salamín de Jean-Paul Valley (que ya está por largar el traje de Bats para volver a ser Azrael) viene avanzando al galope... pero Spider-Man se la banca, canejo! ¿Logrará el rubiecito balín desplazarlo de la punta? Ustedes deciden! A votar se ha dicho!

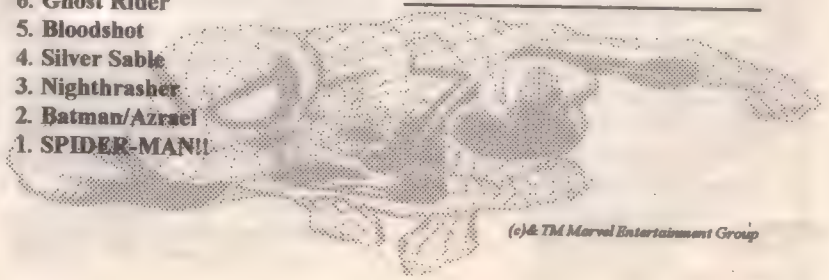
10. Guy Gardner
9. Pantha
8. Shatterstar
7. Shadowhawk
6. Ghost Rider
5. Bloodshot
4. Silver Sable
3. Nighthrasher
2. Batman/Azrael
1. SPIDER-MAN!!

FUNNY ANIMALS

En el n°1 me abstuve como un duque de verduguear a los giles que escribieron cualquier huevada a modo de necrológica para el difunto maestro Jack Kirby. Como no eran publicaciones especializadas, me hice el sota y la dejé pasar. Pero hete aquí que uno de mis informantes/ alcahuetes (Joseitor viejo, nomás!) encontró esta joyita en las páginas de texto de Aliens Mutación n°1, editada por Norma Comics en Marzo de este año. Observen:

> recuperarse. Así, KIRBY nos dejó a sus 76 años de edad, justo en un momento en el que no sólo estaba recibiendo los más que merecidos homenajes a su trayectoria artísticacomo dibujante y, en muchos casos, creador de series tan conocidas como SUPERMAN, KAMANDI, JIMMY OLSEN, CAPTAIN VICTORY, FANTASTIC FOUR, X-MEN y un largo e interminable etcétera, sino que también estaba realizando diversas series para sellos editoriales como Image

Aaaaayyyy! Esto lo escribió alguien que supuestamente sabe de comics!! Y mando así, de frente march, que Kirby creó a Superman y a Jimmy Olsen! Oh, dios! Kirby escribió y dibujó 15 números de la serie del mocoso pelirrojo (creado por Siegel y Shuster, allá en el año de Ñaupa) y nunca jamás metió mano en ningún título del Hombre de Acero! Perdónelos Usted, Su Majestad, porque lo que es yo... les deseo una muerte lenta y penosa en las fosas de fuego de Apókolips.



(c)& TM Marvel Entertainment Group

QUE NIÑA? ACASO IGNORAN QUE ES UNA REVENTADA?
CÓMO TE ATREVES!
CÁLLATE IDIOTA!
TE DIGO QUE ES UNA PUTA!
TE PROHIBO QUE HABLES DE LA NIÑA EN ESA FORMA!
DÉJALO FLIP! ES JOVEN E IMPULSIVO
¡CREO QUE SE PERCATARON DE ALGO!
HUM! SU ABUELO ERA UNA BASURA KARINA!...
CONTINUARÁ

Re-por-ta-jes

Por
Andrés Accorsi

NACIO EN PARAGUAY HACE 50 AÑOS Y ESCRIBE COMICS HACE 25. FUE KARATEKA, MOCHILERO, OBRERO, ATLETA, PARACAIDISTA Y EXPLORADOR. HABLA INGLES, ITALIANO, FRANCES, ESPAÑOL, PORTUGUES Y DANES. ES EL CREADOR DE NIPPUR, DAGO, SAVARESE, PEPE SANCHEZ, GILGAMESH Y MARK, ENTRE MUCHOS OTROS. SU ESTILO DE ESCRIBIR HISTORIETAS LO CONVIRTIO EN UN REFERENTE OBLIGADO EN EL GENERO. TRAS RECORRER EL MUNDO EN BUSCA DE AVENTURAS, HOY VIVE CON SU MUJER Y SUS HIJOS EN DINAMARCA. GUIONISTA PROLIFICO, EXITOSO E INFLUYENTE COMO POCOS, ROBIN WOOD SE SIENTE EN SU MEJOR MOMENTO.

Mark y Nippur de Lagash creados por Wood, acá dibujados por Ricardo Villagrán

AA: Para empezar, tengo algunos datos sobre usted, datos más bien curiosos, que me gustaría que me refutara o me confirmara. Tengo entendido que usted tiene un entrenamiento intensivo en artes marciales. ¿Puede ser?

RW: Si, soy cinturón negro de karate segundo dan. He estado haciéndolo durante 20 años, he sido competidor internacional en el equipo suizo, he competido durante siete años. También soy experto en las armas de las artes marciales, sai, nunchaku...y sigo practicando hoy en día.

AA: También tengo entendido que de los guionistas que hicieron carrera en Argentina, usted fue el que logró mayor repercusión en Europa...

RW: No, somos dos. Carlos Trillo y yo. Somos los dos que hemos hecho más carrera.

AA: ¿Quién hizo más guita?

RW: Eso no lo sé. No sé cómo le ha ido a Trillo. Yo he hecho mucho dinero. Supongo que Trillo también.

AA: Aparte de Argentina, ¿qué países son su fuerte?

RW: Italia. Italia es el mayor. En este momento, se podría decir que Italia es más mi fuerte que Argentina. Estoy trabajando más ahí queaquí. Y después publiqué en España, donde me invitaron a hacer uno de los libros de la colección del Quinto Centenario, también había trabajado junto a Raúl de la Torre en guiones para películas y mi serie Helena, que salía en Intervalo, se llegó a hacer en televisión, en Italia.

AA: Entre el material que está preparando para Italia, tengo entendido que hay una serie con Juan Zànotto...

RW: Efectivamente. Con Juan yo había hablado de trabajo hace muchos años, porque me gusta mucho lo suyo, pero curiosamente nunca nos habíamos juntado. Pero ahora, hace poco, nos pusimos de acuerdo y largamos esta serie, Starlight.

AA: ¿Se sabe quién la va a publicar en Argentina?

RW: No, todavía no lo sé. Ahora estamos trabajando en la publicación en Europa y después veremos, negociación mediante, quién lo...

Nippur, Savarese, Helena, Gilgamesh y otros famosos personajes creados por Robin Wood.

Realmente, todo mi trabajo lo ha publicado la Editorial Columba.

AA: ¿Es cierto que Columba le debe 100.000 dólares?

RW: No. Hay una deuda, pero ni siquiera se acerca a eso. Lo que ha habido es una pequeña demora, pero no llega a eso ni por casualidad.

AA: ¿Qué opina de esta especie de Perestroika que hizo Columba en este último año?

RW: Bueno, en Columba suspendieron casi todas mis series, pero parece que tengo que empezarlas otra vez, porque el público no ha aceptado no el cambio, sino el cambio brutal de un tipo de mercadería a otra, sin proceso de acomodamiento, sin educación del público.

AA: ¿Yo estoy loco, o usted dijo "mercadería" en vez de "historieta"?

RW: Mercadería. Dije mercadería.

AA: ¿Esto se parece a mercadería? ¿Se lo puede considerar mercadería?

RW: Nosotros mercamos. El verbo es mercar, que significa entregar algo a cambio de otra cosa. Yo amo a mi trabajo, lo considero un arte. Aparte de ser un arte y aparte de ser lo que es, también es mercadería. No tengamos miedo de las palabras. Es algo que se vende. Y si no se vende, quiere decir que hay algo que no está bien. Es como la vieja historia del escritor que no vende y acusa al público de no entenderlo. Eso es cómodo. La función de un artista es crear, pero también es vender. A menos, por supuesto, que lo haga sólo para sí mismo.

AA: ¿Usted para quién lo hace?

RW: Hago mucho para mí mismo y hago otras cosas comercialmente.

AA: ¿Se podría decir que durante estos 25 años desarrolló una fórmula para ecribir?

RW: No. Es instintivo. Yo no razono ni planeo mi trabajo, a tal punto que hoy en día sigo trabajando con cuadernos y biromes. Nunca he podido crear con máquinas o computadoras. Mi trabajo después se pasa a máquina en computadora, pero yo trabajo a mano. Así sale fluído. He probado con máquinas de escribir, grabando e incluso dictando, pero no. En todos estos años sigue siendo así. Todo lo que necesito es un cuaderno y una birome. Lo único es que soy maniático y tienen que ser un cuaderno y una birome en especial. Ese es mi material de trabajo.

AA: Usted tiene la ventaja de ser un autor muy prolífico. De eso se desprenden dos preguntas. Por un lado: ¿Cuál fue el máximo de series que llegó a estar produciendo al mismo tiempo?

RW: Alrededor de 18 o 20.

AA: ¿Se puede tener la cabeza en 18 personajes al mismo tiempo?

RW: Yo puedo. No es fácil, pero yo puedo. En este momento tengo unas 10 o 12. Siempre he mantenido esa cantidad en los últimos años. 10 series, 12 series...

AA: Y relacionado también con su volúmen de producción: ¿Usted mete mano en todo lo que firma? Es una especie de mito que anda por ahí, que Robin Wood en realidad son siete u ocho...

RW: Si, si. En el correo de lectores de las revistas italianas donde trabajo, cada mes hay una carta donde piden que se aclare el fenómeno Wood, porque dicen "nadie puede producir tanto y tan diferente". Y hay un mito de que hay una compañía Robin Wood, pero no. Yo trabajo solo. Alguna vez, en otra época, cuando fundamos el estudio Nippur 4 para producir historietas aquí, trabajé con ayudantes. La idea era que ellos escribieran el guión y yo lo retocara. Pero no resultó, porque yo terminaba leyendo el guión y re-escribiéndolo todo. Al final, de la idea original no quedaba nada. Eso es lo máximo a lo que llegué. Además, la idea era que la Editorial Columba me daba a estos muchachos para que ellos se fueran curtiendo, aprendiendo los trucos, etcétera. Pero yo no tengo trucos. Este es el problema. No les podía enseñar porque yo no tengo una técnica. Yo me siento y me sale de un tirón y nada más. Es muy raro que yo corrija mis guiones. Muy raro. No hay una técnica, no hay un armado en el cual yo me baso. Mis guiones son completamente instintivos. Entonces no puedo enseñar. El instinto no se enseña. Pero bueno... es algo muy común que me pregunten si hay una compañía de creación de historietas donde Robin Wood es simplemente el nombre. Incluso han mandado felicitaciones para ese grupo de escritores que trabaja con el seudónimo de Robin Wood (risas). Es una pregunta muy común, pero no. Yo trabajo solo.

AA: Respecto de la diversidad de temas y épocas que abarcan sus historietas, recuerdo que una vez un amigo que leía mucho su obra, decía que más de una vez había encontrado uuna historia...digamos de Nippur, que se parecía mucho, excepto en la ambientación, a una que había leído ..póngale, en Savarese. ¿Se da eso de repetir una misma trama en distintas ambientaciones?

RW: Si, si, se da. Tenés que tener en cuenta que yo trabajé durante muchos años para una producción de masa. Y la producción de masa se dibujaba a toda velocidad. Y de repente hay una historia que escribís, que te gustó. Es una idea hermosa, interesante. La escribís y luego la ves dibujada...para la mierda. No es que sea culpa del dibujante, porque por ahí el tipo tiene que hacer seis historietas por mes. Y en tu mente, vos estás viendo esa idea dibujada con todos los chiches. Y un día, hacés otra serie con un dibujante mejor. Y no podés resistir la tentación de que esa buena idea que en tu opinión quedó desperdiciada, se haga otra vez para verla bien dibujada. Pero no es muy común. Y no es una técnica. No es premeditado. Ocurre. Como te decía, yo trabajo por instinto y a veces pueden ocurrir cosas así. Pero no hay un archivo de donde sacar ideas. Ocurre.

AA: ¿Cómo ve al mercado del comic? ¿Para dónde le parece que va la cosa?
RW: Creo que en los últimos años la historieta ha crecido y se ha diversificado. Yo ahora hago mi trabajo masivo, pero al mismo tiempo puedo darme lujos, como cuando hice con Alberto Salinas la vida de Drácula, el verdadero príncipe de Valatia, no el vampiro de Stoker. Ahora puedo hacer cosas como lo que estoy haciendo con Zanotto o lo que hago con Alcatena sobre leyendas irlandesas o la vida de Merlín. Ahora puedo dividir mi producción entre mi trabajo popular, masivo, y el trabajo al que yo llamo exquisito.
AA: ¿Por qué le parece que su obra no cuaja en Estados Unidos, que es un mercado tan grande para la historieta?
RW: Porque ellos tienen otro tipo de cultura historietística. La cultura historietística sudamericana y europea es muy diferente a la americana. En mi opinión, es superior. Hay una historieta mucho más evolucionada, mientras que la americana se basa simplemente en la producción masiva y en los superhéroes, en su mayor parte. Hay excepciones, pero la gran masa es eso. Es un trabajo hecho por grandes compañías, no hay un individuo. El individuo no existe. Son docenas de dibujantes y guionistas concentrados en un personaje.
AA: ¿Cómo ve a Japón como mercado para este tipo de cosas?
RW: Japón tiene una producción historietística monstruosa. Nunca podríamos competir con ellos. Primero porque tienen artistas muy buenos, tienen una producción colosal y es un mercado muy, muy cerrado. Aparte tienen una cultura diferente y un sistema de producción de historietas diferente. Es un mercado fantástico, pero precisamente por eso lo tienen dominado ellos. Tienen todo, ganan millones, los guionistas allá son gente muy rica. Está muy bien, pero es la ciudad prohibida. Ni los americanos pueden entrar ahí.
AA: Y el mercado argentino, ¿cómo lo ve?
RW: Acá hay un gran mercado, lo que pasa es que ha sido muy mal manejado. Este último giro de Columba ha sido, en mi opinión, un disparate total. Es algo que todavía no consigo entender cómo lo han hecho. Se puede ir agregando, cambiando, pero todo tiene que ser un proceso paulatino. No se puede cambiar todo de un día para el otro como hizo Columba. Además, han convertido a las revistas de Columba en algo más bien parecido a Fierro.
AA: ¿Le parece? Para mi se parecen mucho mas a Skorpio que a Fierro.
RW: O a la Skorpio, digamos...
AA:Pero convengamos en que hay una diferencia enorme entre Fierro y Skorpio.
RW: Mmm... si. Entonces digamos que se parece más a Skorpio. Y Skorpio es una revista de pequeña tirada. Y esto fue hecho un poco con el juicio de la Capital. El gran público de Columba no está en la Capital, sino en el Interior. Esa es la gran masa. Y el cambio es totalmente ilógico. Le pusieron muy buen papel, todo muy lindo, pero las revistas son muy caras. Siete dólares es caro hasta en Europa.
AA: Además, parece que la respuesta del público fue sumamente hostil.
RW: Totalmente hostil. Furiosa, directamente. Y las ventas bajaron espantosamente. El que compra la revista...es como si se sintiera estafado. Eso no es lo que ellos compraban. Compraron una cosa y, de un día para el otro, recibieron otra. Les dieron otro producto, que será todo lo bueno que quieras, pero no es el producto que ellos querían. Y por eso lo que yo critico es que se haya hecho un corte brutal de un día para el otro. Habría que ir filtrando el nuevo material, que es muy bueno, pero conservando las fuentes de popularidad y las fuentes de venta. Y no cerrar todo y largar todo el material nuevo, para el cual el público no estaba preparado...
AA: Yo tengo entendido, medio a partir de rumores, que Columba se decidió a hacer los cambios y a romper con el esquema tradicional en un intento por parar una baja en las ventas que se venía haciendo muy evidente en los últimos años...
RW: Los cambios materiales de las revistas eran necesarios. Necesitaban un cambio, una mejoría. Lo que no necesitaban era un cambio así, del 1000%. Necesitaban que la casa fuera repintada, arreglada, mejorada, etc. No necesitaban tirar la casa abajo y levantar otra. Eso es lo que se debió haber hecho, en mi modesta opinión. Cada cual maneja sus cosas, pero de una baja paulatina en las ventas, pasamos de repente a una hecatombe. Esa no es la idea. Esa no es la lógica.
AA: Cambiando de tema... ¿sigue leyendo historietas?
RW: Si, si. Yo leo todo. Revistas, libros, historietas, la Biblia... no soy

Ilustraciones de Quique Alcatena para la saga de Cuchulain, en primicia exclusiva.

(c) Wood/Alcatena.

religioso pero me encanta leerla.

AA: ¿Qué guionistas más jóvenes que usted lo emocionan?

RW: Honestamente... ninguno. No. A mí, por ejemplo, me fascinaba Goscinny. Lucky Luke y Asterix me parecen obras maestras. Me gusta Hugo Pratt como guionista. Es un buen guionista. Me gusta Eleuteri Serpieri, que además es un dibujante genial.

AA: Como guionista...¿cómo se siente trabajando en un medio orientado mayoritariamente a lo visual?

RW: Bueno, yo fui dibujante. Lamentablemente fui un dibujante... correcto. No brillante, no muy bueno. Un dibujante mediocre. Yo quería ser dibujante de historietas. Hasta hoy en día, Presa, de Columba, sigue teniendo la única historieta que dibujé en mi vida, que me la rechazaron, pero él se la guardó. Y como dice él, hoy en día es un objeto de colección, así que se niega absolutamente a devolvérmela. Yo le mandé amenazas, de todo... pero no. Se la guardó. (risas) Es un amigo, Presa. Y... yo visualizo lo que escribo mientras los escribo. Creo que es uno de los secretos de mi resultado. Yo cuando escribo, estoy viendo en mi cabeza el cuadro dibujado. Y el que sigue y el que sigue. Estoy viéndolo rápidamente, a toda velocidad, ya dibujado. Así que para mí, es perfecto. Es como ir dibujando al mismo tiempo. Lo malo es que muchas veces ocurre también que esa visualización me hace sufrir después, cuando lo veo dibujado. Porque, claro, a lo mejor los resultados no están a la altura de mis expectativas.

AA: ¿Qué dibujantes no lo defraudaron nunca?

RW: Alcatena...con Zanotto recién empezamos, pero...Carlos Vogt... hay unos cuantos. Y no hablemos de defraudar. Hablemos de muchachos que han estado atrapados en una mecánica de trabajo que no les permitía hacer todo lo que podrían haber hecho. Por ahí tenían que hacer una historieta en una semana y entonces no se les puede pedir nada del otro mundo. No es una cuestión de defraudar.

AA: ¿Cuáles son sus dibujantes favoritos?

RW: En este momento, mis dibujantes favoritos son Zanotto, Alcatena, Carlitos Vogt, Lito Fernández, Alberto Salinas.

AA: Todos los tipos con los que trabaja...

RW: Si. Si no, no trabajaría con ellos.

AA: ¿No hay alguno que diga "Cómo me gusta este tipo, qué ganas de escribir una historia y que la dibuje él"?

RW: Si, si. Me gustaría tener a Hugo Pratt, a Serpieri, a Milo Manara... hay unos cuantos a los que les echaría mano con un garfio, si pudiera. Hay muchos. Pero ahí estamos en un nivel de artistas top y la mayor parte de ellos ya tienen su propio sistema y es raro que colaboren juntos, excepto en el caso de Manara y Pratt. Pero yo llego a agarrar a uno de esos y lo encadeno al suelo y no lo dejo ir hasta que no me haya hecho un libro.

AA: Para ir terminando, cuénteme un poquito de qué se trata Starlight...

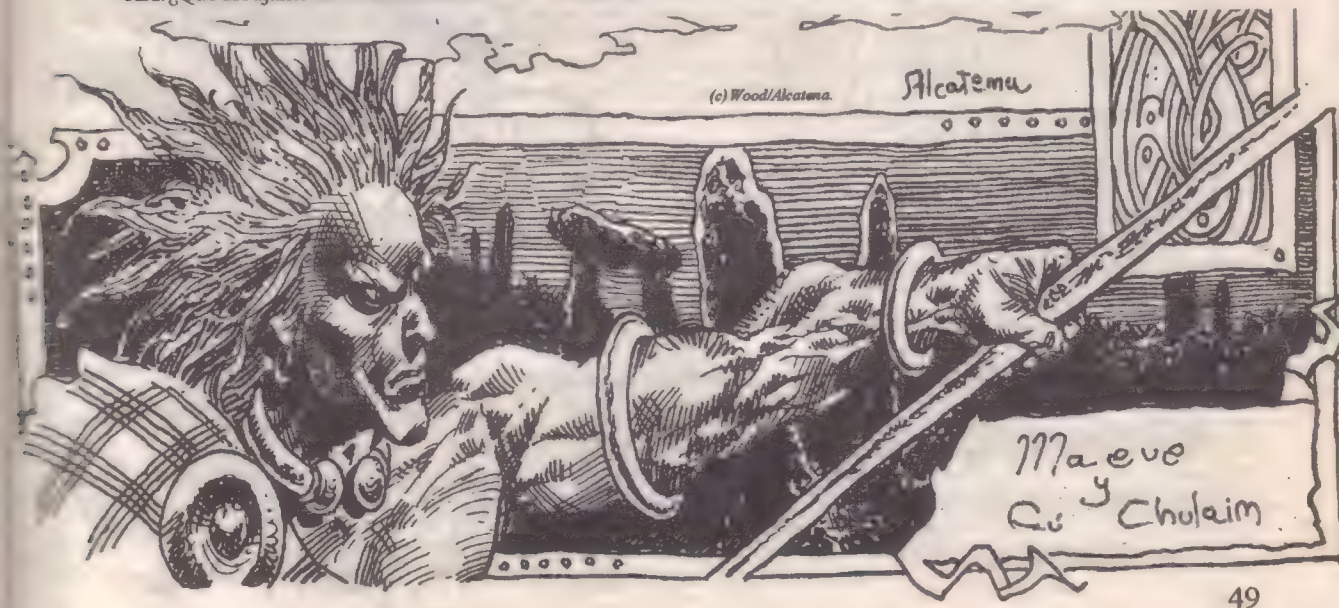
RW: Starlight es una saga de basureros del espacio. Los basureros son un lumpen, viven separados del resto de la Humanidad. Walker, el protagonista, acaba de salir de la cárcel. El mundo está regido por compañías comerciales, dado el fracaso de los políticos. Africa es un desierto. Hay planetas-prisión. La radiación de basura ha creado mutaciones y seres nuevos. Hay mundo-basural donde viven sólo niños, apartados del mundo adulto con el que están en guerra. Son muchos, muchos mundos paralelos.

AA: ¿Qué extensión le planea dar a la serie?

RW: Lo que vaya. Yo no planeo esas cosas. Lo largamos y vemos. Las sagas del Ulster tampoco tienen un límite, porque la historia de Cuchulain es infinita. Así que, vamos a ver. Por el momento, hacemos mini-sagas de tres capítulos. Y luego...luego veremos.

AA: ¿Sigue Martin Hell?

RW: Si, si. Ahora va a salir la revista Martin Hell y la revista Dago, también. 90 páginas cada una, con un sólo capítulo. Es el formato que ya probaron con Cybersix, que parece ser la nueva movida. Tengo la impresión de que este tipo de revistas es lo que va a traer el nuevo boom. Primero, porque para la editorial es muy comódo. En vez de estar peleando con siete u ocho historietas, con dibujantes que no entregan y demás, hay una revista, 90 páginas de un sólo personaje, que impresa en off-set blanco y negro, no es una revista cara. Y Dylan Dog vendió montañas, Cybersix creo que está vendiendo muy bien, así que, si estas revistas resultan, se va a acabar prácticamente el dibujante solitario y va a llegar el equipo. Creo que esa puede ser la próxima moda. Equipos de dibujantes trabajando con un personaje.



LA GRAN HISTORIETA

VENTA ESPECIALIZADA:
historietas antiguas, nacionales, mexicanas, españolas
seriales, fotos originales, ciencia ficción

LA GRAN HISTORIETA - Comics Especializados
Sarmiento 1249 Local 72
Teléfono: 957- 3846
Lunes a Viernes de 11 a 14 y de 16 a 20 hs.
Sábados de 16 a 20 hs.

NO TE VUELVAS LOCO !!

AHORA PODES CONSEGUIR LOS NUMEROS ATRASADOS DE COMIQUEANDO

- ☐ N°1: $4.00
- ☐ N°2: $4.00
- ☐ N°s 1 Y 2: $8.00

No te olvides de agregar $1.00 por revista para gastos de envío. Mandá un giro postal a nombre de Diego N. Accorsi a Avda. Forest 536 8° 43 Cap Fed (1427)

Fotocopiá el cupón, llenalo y completá YA tu colección de COMIQUEANDO

El Joker es (c) & TM DC Comics

CORREO

Bueno, esta sección todavía no tiene título (estamos estudiando las sugerencias que nos mandaron) pero ya es una realidad. No les prometo contestar yo mismo las cartas todos los números, pero tenía ganas de dar el puntapié incial de esta sección, que sin duda es una de las más importantes de la revista. Les cuento que la mejor carta del mes será nombrada El Puema del Mes y respondida por El Payador, nuestro poeta de cabecera. No dejen de escribirnos y no se olviden de mandar sus votos para los Top Tens y el Bottom Ten, consultas para Juan Zanotto y preguntas para El Oráculo. Ahora sí, a las cartas.

por Andrés Accorsi

. Sres.de Comiqueando:

Me llamo Roberto Monzo, tengo 17 años y entré al mundo de la historieta hace 9. Debo confesarles que esta es la primera carta que escribo en mi vida. Quizás ustedes se pregunten "¿Por qué nos escribe una carta a nosotros, en lugar de escribírsela, por ejemplo, a una mina?". Bueno, la respuesta a lo segundo es el teléfono, y a lo primero, les cuento.

Cuando leí la nota que anunciaba la salida de la revista (en la Skorpio) me quedé bastante interesado, a pesar de que no conocí a la "Comiqueando" de la que hablaba esa nota. Pero debo confesar que Diego Accorsi (a quien sigo en la Skorpio y es un maestro), me contagió su entusiasmo. La fui a buscar tres veces al Club del Comic y las tres me dijeron que volviese otro día. Yo, pacientemente, fui por cuarta vez y Oh, Sorpresa!. Allí estaba. La verdad es que yo no esperaba gran cosa. Para ser sinceros, me había preparado para lo peor. Pero desde el primer vistazo, mi sorpresa se agigantó. La tapa era MUY apropiada, el papel no era berreta, la tinta no aparecía corrida y con el tiempo descubrí que después de leer la revista, mis dedos... estaban limpios!

Un copado Iron Man nos mandó Diego Paredes

De las notas no me puedo quejar. Los reportajes son excelentes. Byrne y Trillo, impresionante. Sólo un pequeño comentario: Ya que la revista estaba dedicada a Jack "King" Kirby y al Maestro Alberto Breccia... ¿no les parece que podrían haber hecho notas (ya que no reportajes, por motivos tristemente obvios) sobre ellos? No me malentiendan, no es una queja. Sólo un comentario al margen.

En cuanto a las secciones, paso a enumerar: "En el Salón de la Justicia", muy bueno, le doy un 10. "Comic Clips" es una joyita, como la tira del Niño Rodríguez, otro 10. "El comic de nunca acabar" es una gran idea, un 9 (por favor, ahí tiene que estar inmediatamente Alcatena). En cuanto a "Cebamiento Infinito", no estoy de acuerdo ni con la manera de escribir esas columnas (demasiados "men", "fuckin'", "yeah". etc. para mi gusto), ni con los temas que tratan (¿fiyus? Vamos..!). Pero bueno, sobre gustos... y seguramente yo seré de los menos. "Pantallazos" está bárbara, un 8. "La Verdulería" es imprescindible y excelente, un 10. Mesa Redonda es buenísima, además la mayoría (creo) no podemos gastar demasiada guita en comics y es un alivio saber cuáles son los mejores, para no comerse feos garrones. Confío en ustedes. No estoy de acuerdo con "La Página del Avechucho". Yo colecciono comics porque me gustan y sólo vendo los que me parecen MUY despreciables. Pero otra vez, cada loco con su tema y la verdad que acá sí, no me siento el abanderado de las multitudes. "Charlas en el Parque" está bien, le doy un 8. "Los Rescatadores" me parece tan imprescindible como "La Verdulería", le doy un 9. Y Anarkomix está muy bien, tiene un 8. Bueno, si se fijan van a ver que les quedó un promedio bastante alto. Eso es porque creo que, al menos por ahora, a la revista no le falta nada. Por último, les tiro una lista de nombres que me parecen interesantes para las notas y reportajes: Alcatena, Robin Wood, Barreiro, Mandrafina, Zanotto, Ricardo Ferrari, Alan Moore, Frank Miller, Neil Gaiman, Grant Morrison, Keith Giffen y Brian Bolland. Y para cuando terminen con los X-Men, les propongo estos: Legion de Superhéroes, Nuevos Titanes, Liga de la Justicia, Doom Patrol y Green Lantern Corps. Lo sé, son muchos nombres. Pero en la variedad esta el gusto, no? Bueno, no los quiero molestar más. Eso es todo y les prometo que la próxima carta será más corta.

Roberto Daniel Monzo.
San Martín, Pcia. Bs.As.

Muchísimas gracias por tu carta, Daniel. Como habrás visto, ya complacimos dos de tus pedidos en materia de reporteados con Quique Alcatena el mes pasado y Robin Wood este mes. A Miller, Gaiman y Morrison te los mostramos de a cachitos en las citas que pueblan el Anarkomix, pero los tenemos en carpeta para reportearlos. Respecto de tu observación a nuestra dedicatoria, si te fijas bien vas a ver que Los Rescatadores eligieron una obra de Alberto Breccia y en la sección Sólo Para Expertos del Suplemento X-Men también nos acordamos de Jack Kirby. Lo que sucede es que estamos convencidos de que son sus obras y no nuestras palabras las que más idóneamente nos recuerdan lo gloriosos que fueron estos dos maestros. Esperamos más cartas tuyas.

Amigos de Comiqueando:

Ayer, surgido de vaya a saber qué oscuro lugar, llegó a mis manos el primer número de vuestra revista. El intermediario (infaltable en mi caso, ya que soy una "analfabeta del comic") fue mi novio, en un raro acto de desprendimiento, y acto seguido me dediqué a deglutirlo minuciosamente.

Primero, una aclaración acerca de mi "analfabetismo": Todo lo que he leído en mi breve relación con los comics llegó a mí por medio de mi amado "intermediario", así que, desde el vamos, pueden sospechar de cualquiera de mis observaciones y/o comentarios.

Y a continuación, si no les molesta, una elaborada evaluación personal de la revista:

En general, Bien! Fantástico! Excelente!

El comic de nunca acabar: Lindo, pero me dejaron con ganas de una paginita más, como pa' cebarme, vio?

Cebamiento Infinito: Debe estar bien, pero yo de eso no entiendo ni pepa.

Pantallazos: ¿Por qué tanto palo a Lois & Clark? Yo la vi y me gustó. ¿Será que defiendo al melodrama porque soy mujer?

La Verdulería: Un placer.

Charlas en el Parque: Loado sea tu retorno, oh amada y nunca bien ponderada página, creada para la perplejidad de los lectores, la infiltración de alguna que otra opinión comiquera subjetiva y, por sobre todo, el regocijo de los que conocemos a quienes te protagonizan, fielmente retratados en tus renglones!! (Si, existen!)

Anarkomix: Nada más útil para mi escasa cultura comiquera que vuestro diccionario. Así, de a poco, empezaré a entender de que carajo están hablando.

Recuerden que TODO lo anterior es para tomarlo con pinzas. Yo no sé nada de todo esto. Me gusta verlo y saborearlo mitad desde afuera, mitad desde adentro, ya que concretamente, lo único que colecciono es Sandman y en castellano (doy asco, no?). Pero bueno, una no puede evitar caer en la tentación de figurar, así que me dejé llevar por mis fantasías y escribí esta carta con el único fin de verme catapultada a la gloria con la aparición de mi esquela y mi firma en el nº2 de Comiqueando. Sin más, me despido hasta la próxima no sin antes desearles lo mejor. Chau.

Fernanda Esperón. Capital

. Mil gracias por tu carta y por tu buena onda, Fer. Lamentablemente, tu nombre apareció en el nº3 y no en el 2, porque recién ahora inauguramos el Correo, pero no desesperes. Seguí leyendo comics que la vas a pasar bomba!

Amigos de Comiqueando:

Es bueno tener una revista de comentarios sobre el mercado de super-héroes yankis y las revistas nacionales, ya que la Comics Scene (me refiero a la edición española) sale cada muerte de obispo. La revista está bastante linda y tiene buenos artículos y comentarios, aunque podrían ser un poco más completos. Me gustó mucho la explicación de todo el kilombo que hicieron con Superman, porque, hasta ahora, entendía poco y nada. Lo que pasa es que, con lo malos que son los guiones y los dibujos, al menos mí, no me da para seguirla. Al leer su nota, entendí que la idea que tuvieron los yankis fue muy buena, pero creo que no supieron desarrollarla y para colmo, la remataron con esos dibujos de mierda. El único de los nuevos Superman que tiene un diseño piola es Superboy. Los demás son una mezcla afanada de Terminator, Cíclope y Iron Man, todo marvelizado. Realmente espantoso. También me pregunto: ¿Uno de los objetivos de todo este kilombo fue hacer que Superman tuviera el pelo largo? Ni siquiera le queda bien!

Dejando de lado este curro, les cuento que el reportaje a John Byrne estuvo bueno, pero hay un par de quejas que quiero aportar.

Primero, sáquense una foto al lado de cada artista que entrevistan, porque si no... ¿quién sabe si esto es auténtico o inventado?

Segundo, todos los chicos (aparte de saber qué hicieron y qué hacen actualmente los artistas) quieren saber qué artistas los influyeron y, lo más importante, cómo fue su aprendizaje y cómo hicieron para entrar en este mercado.

Otro tema. Me gusta eso de darle participación a los lectores, como la propuesta para ponerle nombre al correo y la búsqueda de los peores personajes, aunque esto último puede resultar difícil a la hora de elegir con qué criterio se mide lo bueno o lo malo que es un personaje.

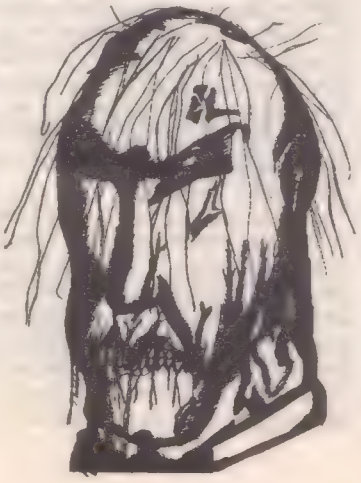
Nombres para el Correo: Comicarteando o Comic Mail.

Adios, buena suerte y que Cazador se quede todos los números!

Sebastián Colombo. Capital

. Realmente, Sebastián, no puedo creer que lo de los reportajes lo digas en serio. ¿Cómo vas a dudar de la autenticidad de las notas sólo porque no nos saquemos fotos con los artistas? Decime en qué revista aparecen los periodistas en las fotos con los famosos, porque yo no la conozco! Los reportajes son todos absolutamente auténticos, frutos de largos viajes, pacientes esperas e interminables horas de desgrabación y edición. El que lo dude es porque realmente no nos conoce. Y sí, el Cazador vino para quedarse.

Night Zombie de Federico Tarántola.
¿Un autoretrato?



.Para la Banda de Comiqueando (les digo así porque no sé a quién dirigirme):

La revista está espectacular. Los temas que tocan son (a mi criterio) los que a todo comiquero le interesan. Las secciones son muy buenas.

Bueno, basta de elogios y pasemos a las críticas, propuestas, etc. Primero, Comic Clips es muy bueno, no lo saquen nunca. La información es muy buena e interesante. Los reportajes, ni hablar. Son excelentes. Me copó la gente que reportearon (Byrne y Trillo... Chau!!) y espero que sigan con esta calidad. La historia de Ren y Stimpy me emocionó. ¿Por qué no le mandamos al Cazador a los de Nickelodeon? No es mala idea, no?... Zanotto, qué maestro! No pudieron elegir mejor autor para empezar "El comic de nunca acabar". "Cebamiento Infinito" es muy bueno, da un buen panorama de cómo se comercializa con el mercado de superhéroes. Lo de los personajes del comic que pasan a la pantalla grande no es ninguna novedad y me parece muy bien que nos lo cuenten en "Pantallazos". Creo que, sin duda, una de las mejores secciones es "La Verdulería". Qué maestro el Dr. Mûle! Qué manera de mandar en cana a todo el mundo! Genio! El comic de Cazador... qué bueno! Por Dios, qué buena la historia que se mandó Lucas! "La Página del Avechucho" no es ni mala ni buena. Lo único que me gustaría es que trataran de reproducir mejor los catálogos.

Y bueno, no todas pueden ser buenas. Me parece que "Charlas en el Parque" está demás. No digo que no me guste, porque está muy bien redactado y todo eso, pero no tiene nada que ver.

"Los Rescatadores" es muy bueno y va a ser un gran espacio. Creo que "Anarkomix", junto con "La Verdulería", es de lo mejor y ahora que va a estar Zanotto, mucho mejor todavía. El diccionario, los Top Ten... qué bárbaro!

Bueno, espero que todo esto les sirva para algo. Les deseo la mayor de las suertes y no aflojen. Aguante Comiqueando!

Diego Pergolato. Capital.

.Gracias por tu plétora de elogios, Diego. Casi parece una carta inventada por nosotros. Te cuento que Charlas en el Parque está pensada como un recreo, como un ejercicio literario. Es un cuento corto con la particularidad de que los protagonistas son comiqueros y se juntan en un lugar hiper-comiquero, como es el Parque Rivadavia. No pretende ser mucho más que eso, un cuento divertido. Gracias otra vez y seguí escribiéndonos.

EL PUEMA DEL MES

Amigos:
Felicitaciones! Al fin una revista especializada argentina!
Hagámoslo rápido. Lo mejor, el artículo de los X-Men y los reportajes. Lo peor, "El Ilustre Desconocido" y el Cazador.
Un pedido muy especial: Ahora que son revista (con todas las letras), cuiden un poco la ortografía. Boludeces como vientos alisios con "c" y en singular, o "capas teutónicas" en vez de tectónicas arruinan la revista. Y ¿no saben que existen los signos ¿ y ¡? Estamos en la Argentina y hablamos en castellano... no?!
Saludos y sigan así.

Bruno Jorge

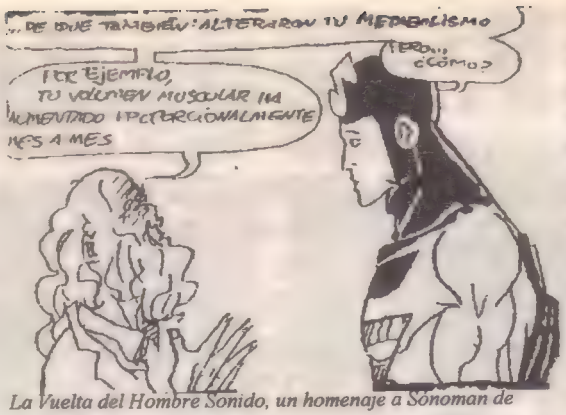
Uste' no tiene apellido
pero sí tiene buen ojo.
Estuvimos algo flojos
con el número de inicio.
Se nos patinó el "alicio"
(y al decirlo me sonrojo)
y pifiamos la corteza
por giles, no por antojo.

Y con respecto a la ausencia
de signos de puntuación,
ha llamado su atención
un error premeditado.
Acá hemos decretado
la absoluta anulación
de la apertura del signo
que marca la admiración.

Finalmente lamentamos,
pero sin guardar rencor,
que al glorioso Cazador
le haya tirado palos.
Yo sé que el muchacho es malo,
que es guarango y peleador
y si lo lee de nuevo,
le va a parecer mejor!

.Gente de Comiqueando:

Antes que nada, quisiera felicitarlos por la revista. Es la primera vez que la compro y no me defraudó en lo más mínimo, empezando por los dos reportajes, a John Byrne (maestro!!) y al Excelentísimo Señor Carlos Trillo, que me pareció lo mejor de la revista. Hablando de reportajes... ¿está programado alguno con Meriggi? Es mi dibujante nacional favorito.
Otro artículo muy pero muy bueno es el de Ren & Stimpy. Un aplauso para Andrés. Y ya que hablo de él, quiero decirle que no estoy de acuerdo con lo que dice en su nota editorial sobre los que dan pena, especialmente por Fabián Nicieza, que está haciendo un trabajo muy digno. Si no, lean lo que hizo con Cable, donde se encargó de resolver el terrible kilombo dejado por Louise Simonson y ese Liefeld, ella antes de que la colección pasara a ser X-Force y él, desde que se hizo cargo junto a Louise y en solitario, que mejor no hablar. Nicieza es un autor con bastante imaginación y creo que todavía le quedan muchas ideas. Esta es mi opinión.
Siguiendo con los mutantes (y con la revista), excelente la primera entrega de X-Men, "terrorífica" La Verdulería y muy interesante Comic Clips. El Cazador... menos apariciones invitadas y más revista propia, carajo.
Un saludo a todos.


...DE DONDE TAMBIEN ALTERARON TU METABOLISMO
POR EJEMPLO, TU VOLUMEN MUSCULAR HA AUMENTADO PROPORCIONALMENTE MES A MES
PERO... ¿CÓMO?
La Vuelta del Hombre Sonido, un homenaje a Sónoman de Diego Coglitore

Diego Paredes. Capital.

.Me alegra que no te hayamos defraudado, Diego. Te cuento que, en mi modesta opinión, no pudiste elegir peor obra para defender a Nicieza. Se puede discutir si Nomad (tal vez su mejor trabajo) o si los prestige de Captain America son creativos o no. Pero Cable es refrito puro, desde que lo inventó Liefeld hasta que desaparezca la serie. Meriggi es amigo de la casa y nos gusta mucho cómo dibuja, así que consideralo en nuestra mira para interceptarlo y reportearlo. Hasta pronto.

¿Qué tal? Mi nombre es Federico y les mando esta carta con el objeto de comunicarme con ustedes, contar las cosas interesantes de la revista y tirar un par de palos, como dicen en el nº1.
Para empezar les cuento que me suscribí para que me reserven la revista todos los meses, porque desde que la compré (con dudas) hasta el mismo día que terminé de leerla, no paró de gustarme... no se pierden de nada. Espero que sigan así con esas notas cortas y entremezcladas, pero que nos enteran de todo lo que pasa, como esos reportajes a Byrne (fatal!) o notas como la de Superman o la de los X-Men.
Por otro lado, hay un par de fallas. Por ejemplo, una que se repite varias veces es que escriben una palabra como "alfajor" o "copados" y ponen "al-fajor" o "copa-dos". Además hay fotos que salen con muchos puntitos blancos y negros, como la de Accorsi o la de Walter Lantz. Me gustaría que hubieran un par de páginas a color o simplemente un poster del tamaño de dos hojas.
Otras cosas que me coparon fue la idea de traer al Cazador (espero que continúe) y secciones como Cebamiento Infinito y La Página del Avechucho.
Me despido con un par de nombres para el correo: Trading Cards o Cartas Ilustradas. Chau... y no palmen nunca.

Federico Tarántola. Capital.

Mil gracias por los elogios, Fede. Como verás, los guiones mal puestos aparecen cada vez menos y los "puntitos" de los que hablás dependen de la calidad de reproducción de las imágenes que logremos con los equipos que tenemos. A veces salen mejor y a veces peor. Lo del poster lo estamos estudiando. Lo de las páginas a color por ahora es simplemente imposible. Volvé a escribir!

.Gente de Comiqueando:

Los felicito! Su revista me pareció genial. Hace poco que colecciono comics (9 o 10 meses) y ya estaba pensando cómo podía hacer para ordenar y elegir toda esa avalancha de material que hay en el mercado. Mi respuesta fue... Comiqueando!
En cuanto vi el aviso en las de Perfil empecé a molestar a todos los kioskeros de Capital. Al fin mi novia me lo regaló y me lo devoré. Y mi emoción fue mayor al ver que iban a hablar también de cine, fiyus, animación (bah, dibujitos). Me pareció genial el reportaje a Byrne y que le dieran cabida al comic o historieta argentina. Me parece que las revistas tipo El Tony tienen un gran mercado y tal vez, con las críticas, podrían mejorar.
También me parece bárbaro que hablen de dibujos animados pues soy el más grande fanático de la más grande de las series de ciencia-ficción que fue Robotech.
Espero que salgan todos los meses y que, si pueden, agreguen algo de color a la revista.
También me gustaría que el correo sea muy amplio.
Ojalá les vaya muy bien, para que tengamos más Comiqueando. Suerte!

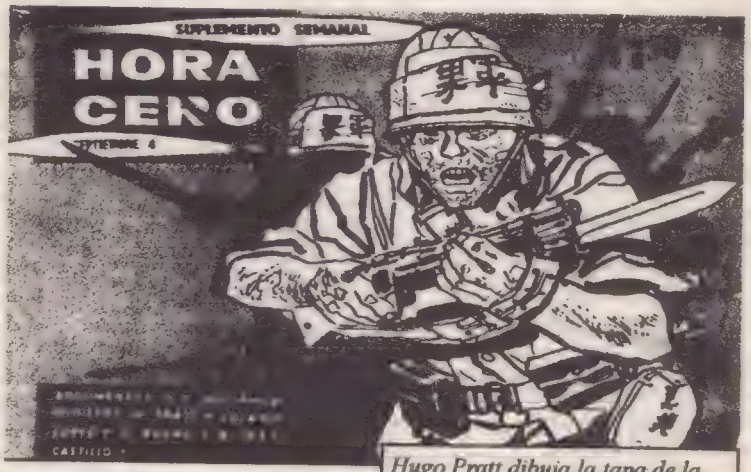
Claudio Vázquez-Capital

.Otra carta que parece escrita por nosotros mismos! Te gustó todo, Claudio! Me alegro y te agradezco todos tus conceptos. Lo de las páginas a color, ya lo contesté antes, pero lo reitero: No way, José.
*Con esto damos por terminada esta sección. Muchas gracias también a **Diego Coglitore**, de Capital, que nos mandó muchas y muy buenas sugerencias y a **José Rombolá**, de Ciudadela, un cebado de Robotech a quien espero haber hecho feliz con la nota del nº2. Hay más cartas y siguen llegando, así que nos reencontramos aquí mismo, el mes que viene.*

Los Rescatadores

Por Hernán Ostuni
y Fernando García

HORA CERO Made in Argentina. *Para hablar de esta mítica revista hay que remontarse a un poco antes de 1956, cuando Héctor G.Oesterheld, café de por medio, cambia figuritas con el editor César Civita, dejándole a Bull Rockett y llevándose al Sargento Kirk y a su dibujante (Hugo Pratt) a la aventura de una publicación.*



Hugo Pratt dibuja la tapa de la Hora Cero número uno.

NACE FRONTERA

"Tenía la idea de sacar unos libritos, de aprovechar el nombre y el prestigio ganado con los guiones y los personajes. En principio quería sacar novelas de Kirk y Rockett. Anduvieron bien y el editor propuso que sacáramos una revista".(H.G.O.)

El sello editorial que albergó a esta colección de libritos y más tarde a las revistas, fue la editorial Frontera, cuyo inseparable logo (el indio oteando el horizonte) fue obra del gran Joao Montini. Corría el año 1956.

EL ORIGEN DE UN NOMBRE

Luego de la propuesta del editor y de una charla (con asado incluído) se decide la creación de las dos primeras revistas de la editorial: Frontera, que nace primero, y Hora Cero. Al respecto de esta última, Pablo "Indio" Pereyra (jefe de arte) cuenta: "Se propuso ponerle de nombre Ataque o Combate. Yo propuse Hora Cero. Me parecía que la Hora Cero es el comienzo de la guerra moderna, la cuenta regresiva para lanzarse a la aventura".

En Mayo de 1957 aparece el N° 1 de Hora Cero Mensual. El éxito le sonríe y a los pocos meses, el 4 de Septiembre del mismo año aparece el primer Suplemento Semanal de Hora Cero, que duró hasta el N° 116, de Noviembre de 1959. El 1958 aparece Hora Cero Extra, primero bimestral, luego quincenal y finalmente mensual.

LOS PERSONAJES

Son tantos y tan importantes, que sólo haremos una somera mención. Estaban Ernie Pike, aquel corresponsal de las humanas historias de guerra y su hermano Buster; Rolo el marciano adoptivo, que sirvió de gérmen para El Eternauta, la mejor historia jamás contada; Sherlock Time, el detective de lo oculto; el papillonesco Cayena; Randall; Amapola Negra, etcétera, etcétera. Y entre los dibujantes se destacaban Hugo Pratt, Solano López, Alberto Breccia, Arturo del Castillo y, más tarde, los primeros trabajos de José Muñoz, Leo Durañona, Juan Giménez y tantos otros. ¿Qué más se le puede pedir a una publicación?

EL CIELO Y EL INFIERNO

El final de la época dorada de Frontera es incomprensible a los ojos del lector, porque llega justamente en el momento de gloria de la editorial. HGO cuenta "El imprentero hacía una edición clandestina, que vendía por su cuenta. Nosotros oficialmente llegamos a una venta alta, que era de 80 a 90.000 ejemplares y encima el imprentero, muy astuto, nos iba endeudando cada vez más. La venta alcanzaba para pagar, pero no tanto". Por su parte, Pereyra recuerda que HGO había sacado una revista (Papito nos cuenta, Mamita nos cuenta) que, a pesar de estar muy bien hecha, fue un rotundo fracaso que contribuyó aún más al deterioro de la editorial. Con la decadencia vino el éxodo de los más importantes dibujantes: Pratt, Breccia y Solano López comienzan a trabajar para el exterior. La Editorial Ramírez se queda con los títulos de Frontera por falta de pago en 1961 y más tarde, a fines del '62 son vendidos a Vea y Lea. Finalmente Hora Cero cierra sus puertas en 1963, con el N°77 de Hora Cero Extra.

En 1990, Ediciones de la Urraca relanza el título a manera de homenaje, pero el intento dura sólo seis números. Hora Cero: Nombre mítico y paradójico que marca el principio y el fin de la edad dorada de la aventura argentina.

SOMOS LA PRIMERA EDITORIAL ARGENTINA

que desarrolló superhéroes nacionales. En la ya mítica **3historias** aparecieron aquellos pioneros de la aventura; superhéroes pensados, creados, y editados por nuestros artistas para el público nuestro. Del tintero de Sanyú, Lucas y Sol Rac nacieron SOMBRAMUTANTE, SHAMANA y VOLTACTO, tres personajes que compartían nuestro universo y , lo que es más importante, nuestra geografía. De esos adelantados, hoy podés encontrar en tu kiosko a VOLTACTO, con su revista propia y sumada a estas huestes, la revista de ANIMAL URBANO,una criatura de Edu Molina. Los giles creen que existe un boom de superhéroes en Argentina. Esto no es cierto. Las cifras de venta son ínfimas comparadas con las ediciones nacionales de historieta de otras épocas. FUROR Ediciones publica historietas de superhéroes solo porque reconoce en ellas un medio divertido de hablar de lo nuestro, con seriedad. Gracias a nuestros lectores por reconocer que más vale héroe en nuestra tierra que cien volando por cielos ajenos.

FUROR EDICIONES

NARKOMIX

EL ILUSTRE DESCONOCIDO

Ay muchacho! ¿Cómo no voy a contarle de mi Samy?. A él no le gusta que lo llame así, prefiere su apellido MERDICHESKI, o como le dicen todos, MERDI. Soy una madre tan sufrida, imaginesé. Merdi es flaco, feo y bajito, siempre fue un debilucho y nunca sobresalió por su valentía. Vivía golpeado y escapando de los muchachones; es que usted sabrá que no es fácil ser un chico judío en New York. Así que calcule usted mi disgusto cuando se hizo...POLICIA!. Ese chiquilín esmirriado y torpe que tanto trabajo me costó criar, allí estaba, expuesto a vaya saber qué terribles peligros. Siempre rodeado de putas, travestis, linyeras y negros.

Diga que es inteligente. El descubrió que el asesino de un morocho insignificante había sido el hijo homosexual del fiscal del distrito y el muy pajarón no tuvo mejor idea que encerrarlo. Conclusión: el muchachito

no pasó ni 2 minutos en cana y Merdi fue defenestrado en todo el precinto. Merdi siempre fue muy idealista y soñador, vivía leyendo poesías y esas historietas con héroes justicieros.

Luego le encargaron proteger a una hermosa periodista y, como él será un desastre pero es muy hombrecito terminaron gustándose. Luego por razones de seguridad la trajo a casa y !COMO ESTA ES UNA CASA DECENTE! mi Merdi aceptó sin chistar dormir en el sofá del living !solo!. A continuación desentrañó la conexión entre un senador (ex-amante de la chica), el partido nazi y ciertos chanchullos políticos. Las cosas acabaron como siempre, con la C.I.A. tapando todo. Como castigo lo mandaron de incógnito a buscar pruebas contra un pornógrafo. Vaya a saber qué penurias pasó mi chiquito, manoseado por esas voluptuosas y degeneradas mujeres. Tampoco allí acabaron bien las cosas. Usted me entiende.

Como puede ver, Merdicheski es un perdedor nato, un pequeño quijote que aún cree que para pelearle a la corrupción no hace falta ser superhéroe.

Hernán Botticelli

El Arte de Zanotto

Inaugurando esta sección de consulta para los futuros dibujantes, el Maestro Juan Zanotto responderá las dudas de nuestro lector Hernán Ariel Pesis, 19 años, de Capital, que entre promesas de eterna fidelidad a Comiqueando, pregunta: "¿Cuáles son los requisitos para poder trabajar en una revista como El Tony o similar? ¿Pueden decirme la dirección en donde tengo que presentar mi carpeta?"

Agradeciendo elogios, Zanotto responde: El requisito básico no es sólo saber dibujar. Para realizar historietas se tiene que saber armar la página, NARRAR con imágenes. Depende de tus condiciones, pero con saber dibujar no basta. También es importante la técnica de pasado a tinta, porque un mal entintado arruina al mejor de los dibujos. Tratá de dibujar en originales un tercio más grandes que el tamaño de la hoja publicada. Cuando presentes tu carpeta llevá varias páginas de historieta desarrollada, terminada a tinta y por supuesto, fotocopias. No importa el guión que una los cuadros, pero ilustraciones solas no son historieta. Las ilustraciones (si es lo que te gusta) pintalas para que puedan servir de portadas. Llevá tu carpeta a las editoriales de historietas, por ejemplo, Record, en Avenida de Mayo 791 1°piso, u otras. Mucha suerte, Hernán y ojalá tengas éxito.

Ilustración de Hernán Pesis

"Yo aprendí de los argentinos. A México, lo único que llegaba eran revistas argentinas. El Billiken, el Rico Tipo, todo eso. Y mi gran maestro, al que conocí mucho después, fue Oski. Toda la base de mi estilo es Oski". **Sergio Aragonés**

EL ORACULO

Ya estamos en condiciones de inaugurar esta sección donde vamos a responder a todas las dudas planteadas por los lectores en sus cartas. Si hay una incógnita comiquera que te quita el sueño, no dejes de escribir a El Oráculo, que te la vamos a resolver. Vamos ya a las preguntas.

Roberto Monzo pregunta: *El Peter David de Hulk, ¿es el mismo que escribió Crónicas de Atlantis?*

Respuesta: Si. El mismo que escribió Aquaman: Time & Tide, Wolverine: Rahne of Terra, casi 20 números de X-Factor, varios números de Spectacular Spider-Man, Dreadstar, Wolverine y Star Trek, el origen de la Liga en Secret Origins, un número de Starman, como veinte de Spider-Man 2099, una mini-serie de The Phantom y una de La Sirenita, entre otras cosas.

Peter David pelado y gordito.

Diego Pergolato pregunta: *¿Dónde puedo conseguir los números de Cazador? ¿Hay un Fan Club de Cazador?*

Respuestas: Los números de Cazador se consiguen en la Editorial La Urraca (Venezuela 842) o en alguna comiquería. El Fan Club de Cazador existió, pero hasta donde nosotros sabemos, es historia antigua.

José Rombolá pregunta: *¿Hay algún lugar donde se encuentren cosas sobre Robotech (videos, información, etc.)?*

Respuesta: Si. Tratá de conseguir el fanzine Ran, que trae muy buenas notas sobre manga y japanimation. Los chicos que lo editan (amigos de la casa) se juntan los domingos en el Parque Rivadavia.

Diego Paredes pregunta: *¿Se sabe si se va a publicar material de Marvel en la Argentina?*

Respuesta: En este momento no hay nada en firme, pero si se hace, te vas a enterar por Comiqueando. El único comic de Marvel que se edita actualmente en Argentina es Barbie.

"Hace mucho que no voy para allá. Me gustaría que cuando mando paquetes, mi abuela los reciba. Pero nunca los recibe, gracias al maravilloso correo argentino. De todos modos, es una grata sorpresa saber que mi trabajo se conoce en el país donde nací" Fabián Nicieza

NO! LA FIESTA DE CUMPLEAÑOS NO!

Una vez más presentamos la nómina de los autores de comics que cumplen años durante Julio. Como siempre, invitamos a los que sepan de algún otro a mandarnos el dato, para ir completando nuestras listas. A todos los cumpleañeros, muchas felicidades!

4/7: Ceo
6/7: John Byrne
9/7: Murphy Anderson
13/7: Tom Palmer
14/7: Marcel Gotlib
17/7: Quino
18/7: Berni Wrightson
19/7: Alejandro O'Kif, Bob Burden
20/7: Ciruelo, Dick Giordano
23/7: Kelley Jones, Dale Keown
24/7: Julio Parissi, Coleen Doran
27/7: Guido Buzzelli
29/7: Carlos Ortiz

DICCIONARIO COMIQUERO M-Z

Y así llegamos a nuestra última entrega del diccionario con toda la terminología del mundo de los comics (en su idioma original). Atenti que ahora ya podemos usar y abusar de estas palabritas dentro de las notas y necesitarán volver a estas columnas para saber de qué se trata. Suerte.

-Mainstream: [méins-trim] Dícese de la línea principal de títulos de una editorial, que incluye al grueso de los personajes que componen la continuidad del universo.

-Mylar: [mílar] Material con el que se fabrican las bolsitas en las que los coleccionistas guardan los comics.

-Paperback: [péi-perbak] Edición compilada en libro de tapas blandas de una mini-serie o saga exitosa.

-Pin-up: [pináp] Ilustración de una página con uno o varios personajes posando "para la cámara".

-Prestige: [préstish] Librito de 48 a 64 páginas con una sóla historia y un sólo equipo creativo, similar a la graphic novel pero en formato de comic-book.

-Reprint: [re-prínt] Reedición o republicación de un comic clásico.

-Spin-off: [spin-óf] Título que se lanza como derivado de otro más exitoso, con argumentos generalmente entrelazados.

-Splash-page: [splash-péish] Dícese de la página donde se encuentran los credits, que suele consistir de un sólo cuadro y estar al comienzo de la revista.

-Spotlight: [spót-lait] Número de una colección protagonizada por un grupo, donde el guión se concentra en un solo personaje.

-Story Arc: [stóri-arc] Dícese de un grupo de números de una colección que integran una saga autoconclusiva, como si fuera una mini-serie dentro de la serie.

-Tie-In: [tái-in] Número de una colección que está ligado con una saga que transcurre en alguna otra revista. Lo que se comparte es el tema, no los personajes.

-Wrap-around: [gra-pa-rráund] Dícese de las ilustraciones de portada que por su tamaño abarcan tanto la tapa como la contratapa.

TOP TENS

NARKOMIX

Siguen llegando los votos y se están empezando a mover los rankings. Mandanos los nombres de tus favoritos en cada categoría a Av.Forest 536, piso 8, depto. 43 y tu elección se verá reflejada en los Top Ten de Comiqueando. A votar, everybody!

(c) DC Comics

REVISTAS

1.SANDMAN (DC/Vertigo)
2.Incredible Hulk (Marvel)
3.Spectre (DC)
4.Savage Dragon (Image)
5.Legion of Superheroes (DC)
6.Danger Unlimited (Dark Horse)
7.Hellblazer (DC/Vertigo)
8.Power & Glory (Bravura)
9.Hate (Fantagraphics)
10.Ren & Stimpy (Marvel)

(c) Todd Mc Farlane

(c) DC Comics

DIBUJANTES

1.TODD McFARLANE (Spawn)
2.Frank Miller (Sin City)
3.John Romita Jr. (Uncanny X-Men)
4.George Perez (Ultraforce)
5.Erik Larsen (Savage Dragon)
6.Dan Brereton (The Nocturnals)
7.John Byrne (Next Men, Danger Unlimited)
8.Norm Breyfolgle (Prime)
9.Marc Hempel (Sandman)
10.Joe Quesada (?)

(c) Marvel Entertainment Group

GUIONISTAS

1.NEIL GAIMAN (Sandman)
2.Peter David (Hulk, Aquaman)
3.Frank Miller (Martha Washington)
4.John Byrne (Next Men, Danger Unlimited)
5.John Ostrander (Spectre)
6.Grant Morrison (The Invisibles)
7.Mark Waid (Flash, Legionnaires)
8.William Messner-Loebs (Wonder Woman, The Maxx)
9.James Robinson (Firearm, Witchcraft)
10.Garth Ennis (Hellblazer, Demon)

PERSONAJES

1.HULK (Marvel)
2.Batman (DC)
3.John Constantine (DC/Vertigo)
4.Death (DC/Vertigo)
5.Joker (DC)
6.Miracleman (Eclipse)
7.Groo (Epic/Marvel)
8.Cerebus (Aadvark-Vanaheim)
9.Buddy Bradley (Fantagraphics)
10.Spawn (Image)

COMIQUEANDO 4

INVASION DEL HUMOR

Y COMO SIEMPRE: NOTAS - ACTUALIDAD - REPORTAJES

Y UN COMIC DE CAZADOR

BUSCALA EN AGOSTO !

Segunda versión de nuestra idea de portada realizada por **The Legendary Mummy**, que nos gustó tanto que no pudimos dejar de publicarla.